REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #178

Play manía

AHÓRRATE 5 EUROS
> FORMULA 1 2013 CLASSIC EDITION PS3
> DISNEY INFINITY STARTER PACK PS3
> FINAL FANTASY XIV PS3
> PUPPETEER PS3
> KILLZONE MERCENARY PSVITA

Analizamos
• DIABLO III
• KILLZONE MERCENARY
• DRAGON'S CROWN
• KILLER IS DEAD
• RAYMAN LEGENDS
• PUPPETEER...

¡Lo que aún no sabes!

GTA

LA VERDADERA HISTORIA DE LA SAGA

Comparativa Rol

FINAL FANTASY XIV
KINGDOM HEARTS HD
TALES OF XILLIA
DRAGON'S DOGMA, NI NO KUNI...

Juegos "Indies"

DIVERTIDOS, ORIGINALES Y BARATOS

¡ANÁLISIS EXCLUSIVO!

FIFA 14

¡¡¡Esto sí que es FÚTBOL!!!

Si quieres una PS4...

30 JUEGOS DE LANZAMIENTO

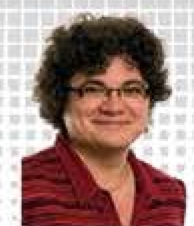
• Watch Dogs • Knack • DriveClub • Resogun
• NBA Live • Killzone Shadow Fall • Minecraft...

Si te quedas con PS3...

20 BOMBAZOS IMPRESCINDIBLES

• Beyond: Dos Almas • F1 2013 • Gran Turismo 6
• GTA V Online • Batman Arkham Origins • NBA 2K14...

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Con el corazón partío

Hay que ver, qué cosas pasan. A veces no sabes a qué jugar y otras veces los títulos te entran por los ojos y... tampoco sabes a qué jugar. Mira que nos lo están poniendo difícil. No sé qué hacer. ¿Salto a PS4 o termino de sacarle sustancia a PS3? ¿Alguien me ayuda? Estoy por mandar un correo a los buzones de la revista...

Mire donde mire me gusta todo lo que veo. Me gusta todo lo que rodea a PS4 y, aunque aún tengo muchas preguntas sin respuesta, cada vez estoy más y más ansiosa por echarle el guante y probar la experiencia de *DriveClub* (que lo regalan con PS Plus y con la consola se incluyen 14 días gratis), cómo se juega en la pantalla de Vita o cómo funciona eso de compartirlo todo. Pero es que también me gustan los juegos que desde ya puedo arrancar en mi PS3. Qué os voy a decir de *GTA V*, pero es que a mí *Beyond* me llama tanto (o más) la atención. Y *Gran Turismo 6*... ya sabéis que tengo debilidad por la saga. Y quiero jugar a un *NBA 2K* con clubes europeos.

Lo dicho, que estoy echa un auténtico lío. Es de ser un poquito malas personas que nos pongan delante tanto caramelito al mismo tiempo. Y sí, soy una quejica: cuando no hay porque no hay y cuando hay mucho, porque es demasiado. Pero no me negaréis que es para ponerse nerviosito perdido... ¿A qué jugaréis primero? Seguramente para cuando me leáis estaré explorando Los Santos y no piense en otra cosa. Aunque sé que no me va a durar mucho porque me perderé, absorta en sus miles de cosas por hacer, me pondré nerviosa y cambiaré.

Sea lo que sea que tengáis en mente jugar este otoño, estoy segura de que lo vais a disfrutar. Hacía tiempo que no admiraba tanta variedad y tanta calidad comprimida en apenas 3 meses... Hacía tiempo no tenía tan claro que tener una consola en casa es la mejor inversión posible. Sí, incluso teniendo en cuenta la crisis. Ir al cine en familia me sale más caro que un videojuego y sólo estamos entretenidos un par de horas (si comemos, no te digo "ná"...). Tengo el corazón "partío", porque no sé si jugar con PS3 o dedicarme en exclusiva a PS4, pero lo que tengo clarísimo es que voy a jugar y voy a hacerlo con PlayStation. Hacía años que los videojuegos no vivían un final de año tan trepidante y dulce como este...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a ir a la playa, disfrutar de las vacaciones, volver y hacer esta revista. ¿Os parece poco? Pues ha habido más...



Hideo Baba, creador de la saga *Tales Of*, estaba tan orgulloso de la portada de Playmanía que nos envió esta foto desde Japón.



Nuestro enviado a la Gamescom, Rafa Aznar (en el centro) posa con Suda51 (izquierda) quien le contó lo último de *Killer is Dead*.



Este mes nos han llegado varios kit de prensa con sombreros como protagonistas. Aquí está Dani con el de *Pirate Warriors 2* y no nos ha cabido Sonia con el de *The Bureau*...

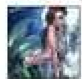
Lo que nos habéis dicho...

Fans, pero muy fans



Alexis Barrionuevo
No tengo PS3, tengo 360 pero siempre compro su revista, la cuál me parece espectacular. Espero que sigan así.

Futuristas



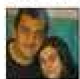
Aitor Notinkxines
Qué bueno el comando de voz para PS4, será como si pilotáramos el Enterprise.

Observadores



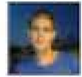
Miguel Hormachea
Cazados: en "Pesadilla en la cocina": han usado música de la BSO del *Assassin's Creed* original.

Muy sensibles



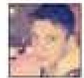
Alejandro Mantilla
Ya me habéis hecho spoiler diciendo que queréis ver a Ellie y a Joel más mayores. Ahora sé que sobreviven... Jajaja.

Un poco pelotas



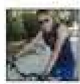
Rafa García Pérez
Me encanta más la revista Playmanía que Hobby Consolas (espero que publiquen este comentario mío).

Chistosos



Juanma
¿Cuándo sale la PS5? ¡Mi madre me ha dicho que me la va a comprar en lugar de la PS4! :-)

Indignados



Flavius Stan
Me parece fatal la censura que está sufriendo el mundo del videojuego.

Visítanos en facebook
www.facebook.com/revistaplaymania

SUMARIO #178





PS4 y sus juegos de lanzamiento. Te mostramos los 30 juegos que acompañarán a PS4 antes de que acabe este año.



La historia de GTA. Descubre los orígenes de la saga y las claves que la han convertido en un éxito mundial.



Comparativa. Aprovechando el lanzamiento de *FF XIV* y *Kingdom Hearts HD*, comparamos los mejores J-RPG.

NOVEDAD PÁGINA 36

EN PORTADA

FIFA 14

Analizamos a fondo y en primicia el mejor *FIFA* de la actual generación.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Retrogamer: el retorno

¿Te gusta Retrogamer, pero te quedaste sin los primeros números? Ahora tienes una oportunidad que no puedes dejar pasar. Llévate **la edición especial coleccionista de los números 1 y 2 de Retrogamer y te regalamos el juego** que Dinamic nunca publicó: **Vega Solaris**

Edición especial coleccionista: mejor papel mejor impresión

MEJOR NÚMERO

2 revistas
Ed. Especial coleccionista
+
Juego **Vega Solaris**
Todo por 24,95€
(gastos de envío incluidos)

Consíguelo aquí:
store.axelspringer.es



Agenda PlayStation

DEL 12 DE SEPTIEMBRE AL 15 DE OCTUBRE

Atentos, que llegan los meses calentitos del año y para que no se os escape nada lo mejor es echarle un ojo a nuestra agenda con los mejores lanzamientos.

12 DE SEPTIEMBRE JUEVES
- Dead or Alive 5 Ultimate · PS3
- Puppeteer · PS3 RECOMENDADO
- Rayman Legends · PS Vita
- Terraria · PS Vita

13 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- Kingdom Hearts HD 1.5 Remix · PS3

17 DE SEPTIEMBRE MARTES
- Grand Theft Auto V · PS3 RECOMENDADO

20 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- Air Conflicts: Vietnam · PS3
- Hotwheels: World's Best Driver · PS3
- Pro Evolution Soccer 2014 · PS3

26 DE SEPTIEMBRE JUEVES
- FIFA 2014 · PS3/PS Vita RECOMENDADO

27 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- Armored Core Verdict Day · PS3
- Disgaea Dimension 2: A Brighter Darkness · PS3
- Rambo · PS3

27 DE SEPTIEMBRE LUNES
- Naruto Ninja Storm 3 Fullburst · PS3
- Metal Gear Solid: The Legacy Collection · PS3

1 DE OCTUBRE MARTES
- Just Dance 2014 · PS3

4 DE OCTUBRE VIERNES
- Formula 1 2013 · PS3 RECOMENDADO
- NBA 2K14 · PS3 RECOMENDADO

9 DE OCTUBRE MIÉRCOLES
- Beyond: Dos Almas · PS3 RECOMENDADO

11 DE OCTUBRE VIERNES
- Bob Esponja. La venganza de Plankton · PS3



Puppeteer
Uno de los juegos exclusivos para PS3 más originales de todo el catálogo de la consola. Si te gustan las experiencia diferentes, atento.
es.playstation.com/puppeteer/
Novedad en página 54



FIFA 14
El mejor fútbol de esta generación presenta su entrega más completa y ambiciosa, preparándose ya para el salto generacional...
http://www.easports.com/es/fifa/fifa14/ps3
Novedad en página 36



F1 2013
La fórmula 1 vuelve a su cita con las novedades propias del campeonato y, además, en esta ocasión incluye coches y pilotos clásicos.
www.formula1-game.com/es/home



Grand Theft Auto V

El juego de Rockstar promete convertirse en el equivalente en PS3 al recordado *San Andreas*. ¿Conseguirá llegar tan alto?

www.rockstargames.com/V/es_es

Reportaje página 27

Metal Gear Solid Legacy Collection

La colección definitiva de la saga *Metal Gear* es un producto irresistible para todos los amantes del juego de Kojima.

konami.com/games/metal-gear-solid:-the-legacy-collection

Reportaje página 27

NBA 2K14

Si te gusta el basket apúntate esta fecha. 2K Sports echa el resto con un juego que incluye equipos europeos y normas FIBA.

www.2ksports.com/

Beyond: Dos Almas

Los creadores de *Heavy Rain* nos han preparado otra aventura única, de esas que sorprenden y no dejan indiferente a nadie.

es.playstation.com/beyond/

LANZAMIENTO PS4 SONY 29 DE NOVIEMBRE 399,99 EUROS

PS4 se pondrá a la venta el 29 de noviembre

PS4 ESTARÁ A LA VENTA EN LAS TIENDAS ESPAÑOLAS A UN PRECIO DE **399,99 EUROS** Y ACOMPAÑADA DE UNA TREINTENA DE JUEGOS

Sony aprovechó la celebración de la feria europea del videojuego, la Gamescom, para anunciar por fin la fecha de lanzamiento de su consola de nueva generación y aportar nuevos detalles, tanto de la máquina como de los juegos.

Para empezar, ya se ha confirmado que PS4 llegará a las tiendas el 29 de noviembre acompañada de 32 juegos (entre descargables y juegos en Blu-ray) de los que os hablamos a fondo unas páginas más adelante. También aprovechó su conferencia para presentar nuevos periféricos, como los llamativos DualShock 4 de colores, y aportar más detalles sobre el funcionamiento de la máquina. Sabemos que el multijugador local será para un máximo de 4 jugadores y se ha confirmado que The Playroom, la aplicación de Realidad Aumentada, vendrá preinstalada en la consola... aunque para disfrutar de sus minijuegos necesitaremos la PlayStation Camera (no incluida con la consola). Y hablando de la cámara, también se sabe que será capaz de reconocer comandos de voz y nuestro rostro, aunque no se han desvelado demasiados detalles al respecto. De lo que sí han contado más cosas es de las mejoras de los servicios online compatibles con la consola. Como ya sabréis, para jugar online con PS4 habrá que estar suscritos a PlayStation Plus. Pues bien, todos los compradores de la consola tendrán 14 días de acceso gratuito a este servicio. Además, si nos suscribimos por un año (49,95 euros) recibiremos 90 días más gratis. Pero PlayStation Plus es mucho más que jugar online, y ya se han confirmado que habrá dos juegos gratis para suscriptores desde el primer día (DriveClub y Resogun), descuentos a Waki.tv (el mayor "videoclub" digital en España) y 1 GB extra de almacenamiento online.

Otra de las sorpresas es el rediseño de Music Unlimited, con una nueva interfaz pensada para PS4, la inclusión de nuevas canciones y artistas a su catálogo de 22 millones de canciones y una función para escuchar tu música favorita de fondo mientras juegas. Tranquilos, que esto os lo contamos con más detalle en nuestra sección del Store.

Además, Sony también ha anunciado una asociación con el proveedor de banda ancha ONO, aunque todavía no se han hecho públicos los detalles de esta sociedad.

Es verdad que aún quedan muchos detalles por desvelar, pero lo cierto es que lo que ya sabemos de la máquina (que podéis refrescar en www.hobbyconsolas.com/ps4) es como para poner los dientes largos a cualquiera: juego remoto con PS Vita, capturar vídeos de nuestras partidas y compartirlos en tiempo real, chat de voz aunque estemos jugando a juegos distintos, compatibilidad con redes sociales... Eso sí, lo que más nos gustan son los juegos y, como podréis ver más adelante, tampoco nos va a faltar "madera".

Recordad que si estáis pensado en dar el salto a las "Next Gen" el 29 de noviembre es la fecha. Aunque... ¿habrá unidades para todos?

¿Y LOS BUNDLES?

A principios de septiembre Sony aún no ha confirmado si habrás bundles en el lanzamiento de PS4, aunque rumores hay muchos. No nos extrañaría nada que la consola se pusiera a la venta acompañada de un juego y tampoco nos parecía raro este pack que veis aquí abajo y que incluye *Killzone Shadow Fall*, 2 mandos y la cámara al supuesto precio de 500 €. Se habla incluso de un bundle con PS Vita, también sin confirmar.







LOS PERIFÉRICOS DEL LANZAMIENTO

DualShock 4 • 59,95. Como con la consola sólo incluye un mando, si queremos jugar a dobles deberemos comprar otro. eso sí, podremos elegir entre 3 colores : el negro habitual y estos azules y rojos que aquí veis. Ya sabéis sus novedades: touchpad táctil, altavoz, barra de luz para "comunicarse" con la cámara, entrada para auriculares...

T80 DRIVECLUB Edition • 99,99 €. Es el primer volante oficial para PS4 y está fabricado por Thrustmaster, lo que es una garantía de calidad. Incluye todo lo necesario para aprovechar las nuevas funciones de la consola, como los botones "Share", "Options" y "PS".

Estación de carga•29,95 €. La ventaja de una estación de carga como esta es que permite cargar dos mandos sin necesidad de tener encendida la consola. Es decir, se enchufa directamente a la red eléctrica.

Stand Vertical • 19,95 €. Para colocar la consola en vertical será muy recomendable contar con esta base. Pesa 200 gramos y garantiza la estabilidad de la consola. En esta foto podéis ver el sistema para anclar PS4 a la base e impedir que pueda moverse.

PlayStation Camera • 49 €. Con sus dos lentes y su micrófono, la nueva cámara PS promete ampliar notablemente la experiencia de juego. Y es que será capaz de reconocernos el rostro, localizar nuestra posición en el espacio y aceptar órdenes de voz. Incluso sabrá dónde está y cuál es nuestro Dual Shock 4.

SUBEN

PS3: UN FIN DE AÑO ESPECTACULAR

PS4 está a la vuelta de la esquina, pero que nadie entierre antes de tiempo su PS3 porque en los próximos meses vamos a recibir una remesa de juegos realmente impresionante.



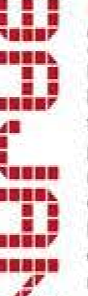
PS VITA: NUEVA VERSIÓN Y REBAJAS

En el Tokyo Game Show Sony ha presentado un nuevo modelo de PS Vita. Y aquí la ha rebajado a 199 euros anunciando juegos como *Borderlands 2*. A ver si por fin acaba de despegar.

EL LANZAMIENTO OCCIDENTAL DE PS4

PS4 se estrena Europa el 29 de noviembre, mientras que en Japón no la verán hasta el 22 de febrero. Es la primera vez que Sony lanza una consola primero en occidente...

BAJAN





NUESTRA SUERTE CON *GTAV*

Lo hemos intentado todo, pero no ha habido manera. Rockstar no nos ha facilitado a tiempo la copia de *GTAV* para que pudiéramos incluirlo en este número. Pero no os preocupéis, que en **www.hobbyconsolas.com** podréis leer un análisis completo y el mes que viene tendréis una guía "de las nuestras", tamaño revista, de regalo.

EL DINERO QUE TENÍAMOS AHORRADO

GTAV, FIFA 14, Rayman Legends, Kingdom Hearts HD... Con todos estos juegazos, nos estamos puliendo los ahorros del año. Y los que quedan.

LAS POLÉMICAS INNECESARIAS

A raíz de la presentación de Quiet, un nuevo personaje de *Metal Gear Solid V*, se ha montado un revuelo tremendo. Esta francotiradora muestra unas curvas de infarto, va ligerita de ropa... Y ha saltado la polémica: que si es sexista, que si es innecesario... Lo que es innecesario es este tipo de polémicas que sólo perjudican a los videojuegos y a su imagen. Hay personajes para todos los gustos en todos los juegos.

ÚLTIMA HORA

YA DISPONIBLE

MICKEY MOUSE SE "MAQUEA" EN PS3

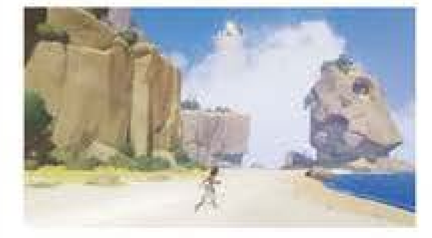
El **"remake"** de *Castle of Illusion*, el mítico juego de plataformas de **MegaDrive**, ya está disponible para descargar en la **Store**, por **14,99 euros**. En él manejamos a Mickey para rescatar a Minnie de las zarpas de la bruja Mizrael. Si ya lo disfrutasteis en los 16 bits, es pura nostalgia; si no, es una buena oportunidad para descubrirlo, aunque sea facilón...



ANUNCIO

RIME: CALIDAD "MADE IN SPAIN" EN EL STORE

Rime es un título "indie" que está siendo desarrollado por el estudio español **Tequila Works**, responsable de *Deadlight*. Se trata de una aventura en un mundo abierto, con toques de exploración y plataformas y cuya estética preciosista recuerda a *ICO*. Y en la BSO está participando el mismísimo **Akira Yamaoka** (compositor de *Silent Hill*).



ANUNCIO

DESCUBRE PS VITA TV

Sony anunció en el **TGS** una nueva apuesta llamada **PS Vita TV**, un dispositivo para disfrutar de los juegos y contenidos de la portátil en la TV. Funcionará de **forma independiente a Vita** y su concepto será similar a consolas basadas en Android, como Ouya. Entre las opciones disponibles estará la ejecución de juegos de **PS Vita en la TV** (se jugarán con el pad DualShock 3) mediante un "slot" en el que se podrán introducir las tarjetas "físicas". Y gracias a este dispositivo también podremos jugar a juegos de **PS4 en otra TV** distinta a la que tenemos enchufada esta consola. El pack "básico" de PS Vita TV saldrá **en Japón el 14 de noviembre a 9.954 yenes** (unos 75 euros) y no sabemos cuándo Sony tiene pensado lanzarlo aquí (si llega).



Play ¡Nuevos datos!

Los 8 juegos del nuevo Mega Pack son todos de deportes o velocidad: *Gran Turismo, Everybody's Golf...*

PS VITA | BAJADA DE PRECIO Y BUNDLES | YA DISPONIBLE

Las rebajas llegan a PS Vita

Si todavía no tienes una PS Vita, este puede ser un buen momento de hacerse con ella. Y es que Sony ha rebajado el precio de la consola a 199,99 euros, tanto el modelo Wifi como el 3G, y además ha preparado un montón de ofertas. Así, ya está disponible el Sports & Racing Mega Pack. Este pack incluye una tarjeta de memoria de 8 GB y 8 grandes juegos deportivos y de velocidad: *Gran Turismo, WipEout Pulse, MotorStorm RC, ModNation Racers: Road Trip, Table Top Tank, Table Mini Golf, Everybody's Golf y Top Darts*. Como ya sabéis, los juegos no van grabados en la tarjeta, pero se incluye un código para descargarlos de PS Store. Este nuevo Mega Pack está disponible a un precio de 39,99 euros, pero lo que es mejor es que si no tienes PS Vita puedes llevarte el modelo 3G con este Mega Pack al mismo precio que la consola sin juegos: 199,99 €. Y estad atentos al precio de las tarjetas de memoria, ya que no tardarán en bajar de precio debido al lanzamiento de una nueva tarjeta de 64 GB, que ya está disponible en Japón y que ha "empujado" a la baja el precio de las demás.

Lo dicho, estas ofertas, y el protagonismo que Vita va a ganar con el lanzamiento de PS4 (juego remoto, chat cruzado, segunda pantalla...), hacen de este un momento idóneo para comprar la portátil de Sony.

Ahora puedes hacerte con PS Vita, una tarjeta de memoria de 8 GB y 8 juegos por 199,99 euros. Y es que este Bundle con el Sports & Racing Mega Pack tiene el mismo precio que la consola sin juegos ni tarjeta. El Mega Pack suelto cuesta 39,99 (tarjeta de 8 GB y 8 juegos).

VII MADRID JAPAN WEEKEND | EVENTO | MADRID | 21 Y 22 DE SEPTIEMBRE

Un año más, estaremos en Madrid Japan Weekend

Si te gustan el manga, el anime y la cultura japonesa en general, los días 21 y 22 de septiembre tienes una cita ineludible con la séptima edición del Madrid Japan Weekend, que se ubicará una vez más en uno de los pabellones del recinto ferial de la Casa de Campo de Madrid. Serán dos intensos días llenos de eventos relacionados con la cultura nipona, con charlas, concursos (cosplay, karaoke...), stands para comprar merchandising... Por supuesto habrá sitio también para los juegos y, un año más, algunos de nosotros estaremos por allí. Estamos preparando una mesa redonda en la que nos encantaría que participarais.



La feria Madrid Japan Weekend se celebrará el 21 y 22 de septiembre en el recinto ferial de la Casa de Campo de Madrid.

Play ¡Primeras imágenes!

SHADOW OF THE BEAST | PS4 | SONY | ACCIÓN | 2014

Una resurrección con andares de mala bestia

Aprovechando la fiebre de los juegos "indie", PS4 tendrá el honor de recibir una adaptación a los tiempos modernos de *Shadow of the Beast*, un juego clásico que vio la luz en Commodore Amiga en 1989. De momento se ha podido ver un tráiler de esta revisión, que mostraba a un personaje con una cabeza de cabra y unas garras con las que despedazaba a cuantos enemigos le salían al paso. También podía robar espadas y usarlas en su favor.



El estilo recuerda al de *God of War*, con un protagonista que será capaz de decapitar y tronchar a sus enemigos de un solo golpe.

Play ¡Nuevos datos!

***Lords of Shadow 2* ya tiene fecha confirmada: llegará el próximo 27 de febrero a PS3.**

CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE HD | PS3 | KONAMI | ACCIÓN | 31 DE OCTUBRE

Se avecina una era dorada para Drácula

***Castlevania: Mirror of Fate HD* será una adaptación del título aparecido en 3DS, con un desarrollo lateral en 2'5 D.**

La saga *Castlevania*, de la que actualmente se ocupa el estudio español Mercury Steam, ha estado en ebullición en las últimas semanas. Por un lado, se ha anunciado la fecha de lanzamiento para *Lords of Shadow 2:* el 27 de febrero. Por otro lado, se ha confirmado lo que era un rumor a voces: la Store de PS3 recibirá una adaptación en alta definición de *Mirror of Fate*, el juego aparecido en 3DS el pasado mes de marzo.
Este último estará protagonizado por tres personajes distintos, pertenecientes a la familia Belmont: Simon, Trevor y Alucard, que deberán adentrarse en el castillo de Drácula mezclando combates y plataformas en 2'5 D. Además, en Konami preparan *Castlevania LoS Collection*, un pack con *LoS*, sus dos expansiones, *Mirror of Fate HD* y una demo de *LoS2*.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

UN MONSTER HUNTER EN PS3

La saga *Monster Hunter* aterriza en PS3, aunque **sólo en Japón**. Recientemente, se anunció el lanzamiento de *Monster Hunter Frontier G* para el 20 de noviembre. Es una adaptación del título aparecido en 360 y PC, con **cuotas mensuales** aunque se podrá probar gratis una semana. No sabemos si acabará llegando aquí.



BETA ABIERTA

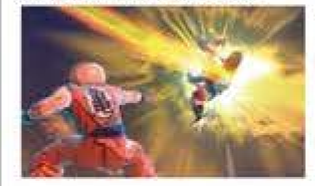
RIDGE RACER YA ACELERA

Ridge Racer Driftopia, el nuevo título de la famosa saga de carreras, ya se ha dejado ver en **PS3**. Aún no está listo para su lanzamiento, pero los usuarios de la consola de sobremesa pueden participar ya en la **beta**, que dio comienzo a finales de agosto. El juego será **"free to play"** y, como siempre, tendrá un tono arcade, con gran importancia de los **derrapes**.

NUEVOS DATOS

LA GRAN BOLA DE DRAGÓN

Dragon Ball Z: Battle of Z aterrizará **en PS3 y PS Vita en 2014**. Mientras llega ese momento, este nuevo título de lucha, que tendrá **cooperativo para cuatro usuarios y batallas gigantescas de hasta ocho personajes**, sigue anunciando nuevos detalles. Así, está confirmado que el modo Historia constará de **60 misiones** y que se podrán desbloquear cartas que servirán para modificar habilidades y alterar los colores de las vestimentas.



ANUNCIO

UN MÁNAGER PARA PS VITA

Sega y Sony han llegado a un acuerdo para el lanzamiento de ***Football Manager Classic 2014*** en **PS Vita**. El juego está previsto para **Navidades** y, además de contar con un motor en 3D, permitirá compartir datos con la versión de PC. Así, podremos **gestionar todo lo relativo a un club de fútbol**: tácticas, fichajes, contratos, acuerdos con la Junta directiva...

LANZAMIENTO

LOS TORTAZOS DEFINITIVOS

Dead or Alive 5 Ultimate, la versión definitiva del título de lucha de **Tecmo Koei, ya está disponible para PS3** desde el pasado 6 de septiembre, con nuevos contenidos y modos, incluidos los combates cooperativos. Gracias a la Store, **se puede descargar una versión "free to play"**, que incluye cuatro luchadores: Ayane, Hayate, Kasumi y Ryu Hayabusa.

ANUNCIO

VITA SE LLENA DE CACHORROS

Spiral House, los creadores de *EyePet*, están trabajando en otro título de animales. Se trata de ***PlayStation Vita Pets***, que saldrá en **2014** y que **permitirá cuidar de cuatro tipos de perros**, como un dálmata o un husky. Así, habrá que bañarlos, vestirlos, alimentarlos o acariciarlos. **Será ideal para los más pequeños.**



ANUNCIO

BORDERLANDS 2 GOTY, AL CAER

Después de un año en el mercado, el próximo **11 de octubre**, el espectacular shooter de Gearbox recibirá, por fin, su edición "Juego del año", que **incluirá todos los contenidos descargables lanzados hasta ahora**. Así, se incluirán cuatro episodios extra repletos de misiones, dos personajes (la mecanomante Gaige y el psicópata Krieg), paquetes de armas, packs de cabezas y trajes... En resumidas cuentas, será una versión completísima, con cerca de **cien horas de juego**.

LIBRO

ENCICLOPEDIA DE CAPCOM

Con motivo de su trigésimo aniversario, **Capcom**, una de las compañías más importantes de la historia de los videojuegos, lanzará una **enciclopedia de 200 páginas**, en las que estarán recogidos los personajes más importantes de la compañía, como **Megaman, Sir Arthur, Ryu, Dante, Jill Valentine, Viewtiful Joe o Strider**. Saldrá el **21 de octubre** y se puede adquirir a través de la web de Amazon.





... Borderlands?

Pues que, aparte de la edición GOTY, en la pasada Gamescom se confirmó que están preparando una versión para PS Vita de *Borderlands 2* conservando su multijugador.

... la serie Yakuza?

Seguimos sin saber cuándo saldrá *Yakuza 5* en España, pero en Japón esta franquicia de Sega lo sigue "petando". En el TGS han presentado *Yakuza Ishin*, una entrega ambientada en Kioto en el periodo Edo (1603-1868) para PS3, PS Vita y PS4.



... Wolfenstein: The New Order y su lanzamiento?

Pues que al final se va a retrasar a 2014, tanto en PS3 como en su correspondiente versión para PS4. De hecho, la excusa de Bethesda para explicar el retraso ha sido la dificultad de este desarrollo simultáneo.

... Rocksmith 2014?

Pues que sale ahora en octubre y que va a incorporar muchas mejoras con respecto al anterior para que aprendamos a tocar la guitarra de forma fácil y divertida.

... Whore of the Orient?

El sandbox de Brendan McNamara (autor de *L.A. Noire*) ambientado en Shanghái en 1936 sigue adelante y sigue levantando polémicas. Y es que muchos chinos consideran una ofensa el título del juego (en castellano, "la puta de Oriente").



Ronan O'Connor está muerto, pero ni eso le impedirá hacer su trabajo: investigar crímenes, aunque él mismo sea víctima de uno de ellos.

MURDERED: SOUL SUSPECT | PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA | PRINCIPIOS 2014

Vuelve de entre los muertos para descubrir a tu asesino

Airtight Games y Square Enix siguen desarrollando *Murdered: Soul Suspect*, una aventura de acción paranormal que llegará a PS3 a comienzos de 2014. En ella controlaremos al detective Ronan O'Connor o, mejor dicho, al espectro que ha quedado de él después de que fuera asesinado en misteriosas circunstancias. En el mundo real el personaje estará muerto, pero su alma pervivirá en el Umbral, una especie de limbo, lo que le permitirá desplazarse por el pequeño pueblo de Salem (Massachusetts), que es donde se desarrollará el juego. Así, el fantasmagórico protagonista deberá enfrentarse a todo tipo de espíritus demoniacos, mientras busca a su asesino e intenta descubrir el porqué de su muerte. Dado el componente sobrenatural del juego, las habilidades especiales serán la piedra angular. Aunque la gente no se percatará de su presencia velada, Ronan O'Connor podrá leer la mente de los ciudadanos de Salem e influir en sus pensamientos y acciones. De hecho, podrá incluso poseerlos y tomar control de sus cuerpos. Otro de los poderes que tendremos será la posibilidad de atravesar paredes, para desplazarnos con rapidez por el interior de las casas. Y podremos teletransportarnos hacia zonas cercanas, para coger desprevenidos a los enemigos. Toda ayuda será poca para acabar con los demonios que pululan por el pueblo...



Las habilidades paranormales serán la clave de la jugabilidad: poseer a la gente, teletransportarse, atravesar paredes...



El desarrollo de esta aventura corre a cargo del estudio Airtight Games, autor de títulos como *Dark Void* o *Quantum Conundrum*.



NUEVO MODELO DE PS VITA | PS VITA | SONY | SIN CONFIRMAR

Play ¡Primeros datos!

Sony presenta una nueva Vita

Justo cuando cerrábamos este número, Sony anunció en el Tokyo Game Show un nuevo modelo de PS Vita, un 15% más ligera (219 gramos) y 20% más estrecha (15mm) que el modelo original. Tendrá una pantalla LCD de 5 pulgadas (en el modelo original era OLED), una batería superior (durará 1 hora más) y sólo habrá modelo Wi Fi. Estará disponible en seis colores, incluirá una tarjeta de memoria de 1 GB y costará 19.929 yenes (unos 200 euros al cambio). Además, en el TGS se anunciaron otros detalles relacionados con la portátil de Sony, como una nueva tarjeta de memoria de 64 GB además de nuevos juegos, como *Yakuza Ishin* o *Soul Sacrifice Delta*, una especie de "versión ampliada" de la última creación de Keiji Inafune. Pero todos estos anuncios son para el mercado japonés. Habrá que esperar a ver qué pasa en Europa.



La nueva PS Vita se presenta en 6 colores en Japón (4 de ellas son bicolor). Aún nos sabemos cuáles llegarán aquí.



DISNEY INFINITY | PS3 | AVENTURA/VARIOS | YA DISPONIBLE

Disfruta con los personajes de tus pelis favoritas de Disney

El pasado 23 de agosto Sony puso a la venta para PS3 *Disney Infinity*, un juego que en realidad es la puerta de acceso a innumerables juegos. Y es que el pack de inicio que podemos comprar por 69,95 € incluye, además del Bluray, una base Infinity (que conectaremos vía USB a la consola), tres figuras, un disco de poder (pueden contener mejoras para tus personajes o modificaciones del entorno) y tres Playsets (en una única esfera). Cada Play Set representa una aventura distinta: "Monstruos University", "Los Increíbles" y "Piratas del Caribe" y cada una de las figuras nos permite disfrutar de una de estas aventuras. Los juegos con como pequeños "sandbox" en los que podremos recorrer libremente cada universo realizando las misiones que nos encarguen, recogiendo coleccionables y participando en minijuegos. Obviamente, cada una tienen sus peculiaridades: en "Piratas del Caribe" podemos navegar, conducir en "Los Increíbles"... Eso sí, si queremos jugar en compañía a, por ejemplo, "Los increíbles", deberemos comprar una figura compatible con este Play Set (Randall, Síndrome o Dash), al precio de 9,99 euros cada. La verdad es que las figuras están muy bien acabadas y resultan tan bonitas que dan ganas de coleccionarlas porque sí...
También es posible comprar Play Sets completos, que incluyen la esfera con la aventura y, esta vez sí, dos figuras compatibles. Ya están disponibles el de "Cars" y el del "Llanero Solitario" y pronto se lanzará el de "Toy Story", a un precio de 24,95 euros cada uno. Donde podremos mezclar figuras sin miramientos es el original Toy Box, un modo de creación con el que podemos diseñar nuestros propias aventuras y compartirlas con amigos, a lo *LittleBigPlanet*. Un juego ideal para jugar en familia.



Estas son las 3 figuras incluidas, aunque podemos comprar más por 10 euros.

Cada aventura (Monstruos, Piratas del Caribe y Los Increíbles) tiene mecánicas propias de juego, pero en todas la exploración es protagonista.



En el modo Toy Box podremos crear nuestros mundos y mezclar a los distintos personajes. Ya se ha ampliado este modo con nuevos Toy Boxes.



... PS Vita podría recibir una entrega de *InFamous*.

Y se lo hemos oído a Nate Fox, director de *Second Son*, que en una entrevista sobre esta entrega de PS4 se le "escapó" que "no podía decir nada" de la versión de PS Vita.

... un nuevo *Tomb Raider* estaría en camino.

Y lo mejor de todo es que sería para la nueva generación de consolas. Estamos deseando ver a Lara Croft en PS4.

... Konami piensa en un nuevo *Metal Gear Rising*.

Tras funcionar muy bien en PS3, Konami se plantea otra entrega más de *MGR*. Y hablando de Platinum Games, también se rumorea un "spin off" de *Bayonetta* para consolas portátiles. ¡Ojalá los veamos!

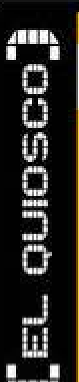
... Namco Bandai registra *Tales of Zestiria*.

Jugando al despiste, el pasado mes de agosto Namco Bandai registro una docena de títulos posibles para su nuevo *Tales Of*, pero de todos ellos, sólo ha registrado un nombre en Europa: *Tales of Zestiria*.

... el sucesor espiritual de Megaman sigue adelante.

Financiándose gracias a Kickstarter, Keiji Inafune y su equipo siguen trabajando en *Mighty nº9*, el "heredero espiritual" de Megaman. Un plataformas 2D que está en desarrollo para PC, aunque ya han dicho que contemplan versiones para consola. Eso sí, no llegaría hasta... ¡primavera de 2015!







REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50€ » YA A LA VENTA

REGALAZO PARA LOS FANS DE *ZELDA*... ¡Y FIEBRE *POKÉMON*!

Link es el rey de este número, en el que lo descubrirás todo sobre sus nuevas aventuras y te llevarás de regalo **un fragmento del libro Hyrule Historia**. Además, 40 claves que explican por qué ***Pokémon X & Pokémon Y*** va a ser el juego del año. Y análisis de títulos como *The Wonderful 101*, *Rayman Legends* o Disney Infinity.



HOBBY CONSOLAS

» 2,99€ » YA A LA VENTA

TITANFALL, ACCIÓN DE LA BUENA PARA INAUGURAR LA "NEXT GEN"

No os perdáis el fantástico reportaje que han preparado sobre ***Titanfall*** y el fenómeno "Mecha". Además, tras jugarlos, enfrentan a ***Battlefield 4*** con ***Call of Duty Ghosts***, repasan las diferencias artísticas y de diseño entre los juegos nipones y occidentales y analizan en primicia ***The Legend of Zelda Wind Waker HD*** y ***Dragon's Crown*** ¡y mucho más!



Etiquetando videojuegos

Daniel Acal
@daniacal

Hace un par de semanas escribí en mi blog de **www.hobbyconsolas.com** una entrada sobre los juegos de rol. Mejor dicho, sobre qué condiciones debe cumplir un videojuego para que sea considerado un juego de rol. Ante la imposibilidad de establecer un mínimo común denominador claro, llegué a la conclusión de al final tendemos a dejarnos llevar por convenciones y etiquetas que muchas veces nos vienen impuestas desde EE.UU.

Etiquetas. Al ser humano en general le encanta clasificar con etiquetas y los aficionados a los videojuegos no íbamos a ser menos. Casi desde los albores de esta industria, en cuanto los juegos evolucionaron del planteamiento *Pong* para eclosionar en propuestas algo más complejas que dos palitos devolviéndose una pelota, tuvimos la necesidad de clasificarlos ateniéndonos a unos parámetros, a una serie de elementos comunes. En nuestro caso, dichos elementos comunes suelen tener más que ver con el desarrollo (con lo que tenemos que hacer principalmente en el juego) que con la ambientación, un factor que resulta más decisivo a la hora de catalogar otros tipos de manifestaciones culturares, como por ejemplo, las películas.

Debido a las limitaciones de las primeras máquinas, al principio era fácil clasificarlos. Por ejemplo, si en *Space Invaders, Galaxian* o *Xevious*, lo único que teníamos que hacer era matar marcianos, pues aquellos juegos claramente eran "matamarcianos".

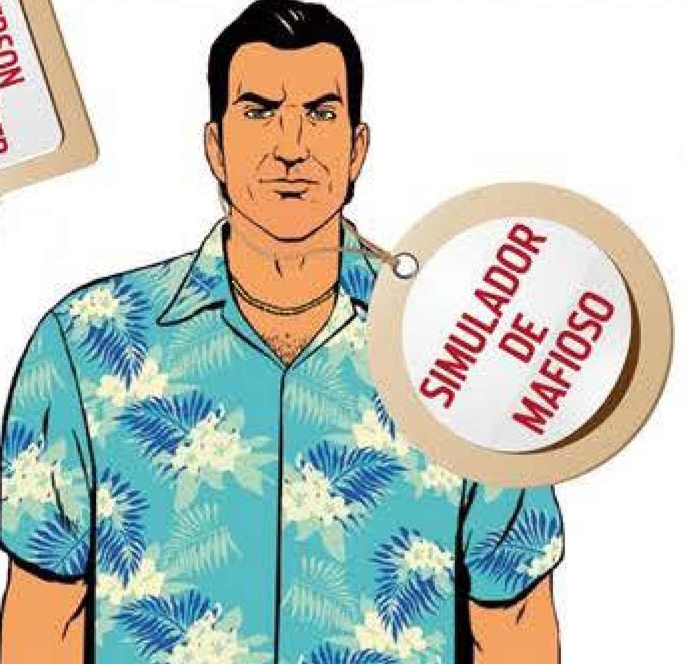
A medida que pasaban los años, los sistemas ofrecían nuevas posibilidades, con lo que había que ir ampliando los "géneros". Velocidad, lucha, plataformas... iban incorporándose a nuestros vocabularios. Estos también eran fáciles de encasillar, ya que lo que hacíamos en esos juegos (respectivamente) era pilotar vehículos, pelear y saltar a elementos flotantes (llamados "plataformas" de forma genérica), evitando a los enemigos y las caídas al vacío.

Paralelamente, el concepto "aventura" seguía su propio camino, empezando con las "conversacionales" (que tenían sólo texto) para terminar evolucionando en las "gráficas", en las que poco a poco la imagen le iba comiendo terreno al texto hasta quitarle el protagonismo. Precisamente el concepto "aventura" es el más utilizado y a la vez el más ambiguo . En cuanto los juegos se hicieron más complejos (sobre todo al imponerse los entornos 3D en los que se mezclaban varios "géneros" en sus desarrollos (acción, plataformas, conducción...), enseguida les colocamos el cartel genérico de "aventura". Según la RAE, una "aventura" es una "empresa de resultado incierto o que presenta riesgos" (aunque en el caso de los videojuegos dichos riesgos son "virtuales"), una definición que puede aplicarse a la inmensa mayoría de videojuegos. Vamos, que es casi como no decir nada.

Por eso pronto nos vimos obligados a matizar este término, colocándole un apósito que variaba en función del componente de juego que predominaba sobre el resto. Así pues, tenemos "aventuras de acción" si los predominan los tiros y/o los palos; "de plataformas" si abundan los saltos; "de infiltración" si lo que prima es el sigilo; de terror si la ambientación es de miedo... ¿Aventuras de terror? Nooo, a estas las llamamos "survival horror" a raíz de cierto juego de Capcom que, para su cuarta entrega numerada, la propia compañía nos sugirió una nueva etiqueta, "survival action", para dejar claro que en esta entrega la acción sería mucho más importante que la parte de exploración y puzles.

Es cierto que muchas veces las etiquetas no dejan de ser herramientas de marketing de las compañías. Por ejemplo, Kojima vendía su *Policenauts* como "Interactive Cinema". Y para sus creadores, *Borderlands* es un "First Person Role Playing Shooter" (lo cual no deja de ser verdad , aunque es un intento de tratar de captar a los fans de ambos géneros). Pero muchas veces somos nosotros, los "juntaletras", los que lo liamos todo con etiquetas (algunas un tanto absurdas) que muchas veces no hacen sino confundir al lector y que para colmo nos vienen impuestas de fuera. Definiciones como "hack & slash" (literalmente, "corta y raja") o "bullet hell" (aplicada a todos aquellos matamarcianos que presentan una abrumadora cantidad de balas enemigas en pantalla como en los *DoDonPachi* o *Espgaluda*) aportan matices, sí, pero también pueden confundir al lector. Muchas veces, en nuestro afán de "afinar", lo que hacemos es liarlo todo más. Quizá habría que dar un paso atrás y volver a los "géneros básicos"... O definirlos cómo hacían en la revista Superjuegos Xtreme, que tiraban de humor y sarcasmo y se inventaban un género para cada título (para ellos, *BioShock* era una "aventura subacuática art-decó" o *La Conspiración Bourne*, un "simulador de amnésico con malas pulgas". La verdad es que a mí muchas veces me dan ganas de hacerlo así. Al menos nos reímos todos.

FIRST PERSON ROLEPLAYING SHOOTER



A VECES CLASIFICAMOS LOS VIDEOJUEGOS CON ETIQUETAS QUE ROZAN EL ABSURDO Y QUE PUEDEN CONFUNDIR AL LECTOR.

Cuestión de "timing"... y de mentalidad

Con las navidades ya casi sobre nuestras cabezas, un año más me planteo si las estrategias que siguen las compañías son las correctas. O, al menos, si el momento que eligen para lanzar sus títulos es el óptimo. Lanzar tanto "producto" (palabra que detesto) ahora, entre tanto juego estrella, es una locura. Solo cinco títulos, *GTAV, FIFA 14, Call of Duty Ghosts, Battlefield 4* y *Assassin's Creed IV*, van a copar el 90% del mercado, dejando las migajas para el resto. Históricamente, es algo que se da todos los años: en 2012, por ejemplo, lo "gordo" del pastel se lo repartieron entre *Black Ops 2* y *FIFA 13*. Y si hablamos del mercado infantil, 2013 se lo van a rifar *Pokémon, Skylanders, Disney Infinity e Invizimals*. ¿Que pasará con el resto?

Entiendo que la Navidad, con la "alegría" económica que conlleva (incluso en tiempos de crisis), es una oportunidad única para intentar vender lo que sea... pero también es un riesgo enorme por las altas probabilidades de que nuestro juego pase inadvertido. Así, muchos distribuidores se la juegan una única carta: lanzar su juego en el último trimestre del año.
Y, como todos los años, habrá juegos que se lleven un buen batacazo, que pasen con más pena que gloria, algo que personalmente me escuece en dos casos muy concretos en los que, muy a mi pesar, vaticino que va a pasar eso. Me refiero a *Dragon's Crown* y *Puppeteer*. Ojalá me equivoque.

El caso de *Puppeteer* parece el más obvio de los dos: el juego se lanzará el 13 de septiembre, 4 días antes que *GTAV*. Toda la atención y las miradas estarán ya centradas en el nuevo juego de Rockstar, del que probablemente ya estarán publicadas las primeras reviews y todo el "hype" disparado por las nubes. Vamos, que un plataformas para un jugador, con un principio y un final, no parece que pueda competir con un juego que va a "chuparnos" media vida ya sea jugando solos o con 16 amigos en un mundo abierto. No me malinterpretéis: *Puppeteer* me atrae MUCHO desde el día que se anunció, por su original planteamiento, pero desde la perspectiva de alguien que va a soltar 60-70 euros por un juego, entiendo que siempre se busque el que más tiempo de juego y diversión me va a dar. Y en ese caso, parece que *GTAV* lleva todas las de ganar. O *FIFA* o *Call of Duty* con sus modos online. Por lo tanto, ¿no hubiera sido más inteligente sacarlo en otro momento? ¿acelerar su desarrollo para salir en julio, por ejemplo?

En lo tocante a *Dragon's Crown*, Europa es el territorio en el que más tarde se va a lanzar el juego. Los japoneses lo llevan disfrutando desde el 25 de julio y los yankees desde el 6 agosto. Aquí lo veremos el 11 de octubre. Este "desfase" se debe a que Atlus ha sido incapaz de firmar con un distribuidor europeo antes, hasta que su delicada situación económica ha llevado a NIS America a traerlo a Europa. Y esta "indecisión" a la hora de encontrar distribuidor va a repercutir de forma negativa en el juego, que ha perdido la EXCELENTE oportunidad de estar prácticamente solo a principios de agosto (si se hubiera realizado un lanzamiento paralelo al de EE.UU.). La sola idea de haber podido jugar a *Dragon's Crown* en la playa, bajo la sombra, en mi Vita, me parece irresistible.

El retraso estaría justificado si el juego fuera a traducirse, pero lamentablemente no ha sido el caso. De este modo, a los que verdaderamente les interesa el juego, ya lo han importado desde Estados Unidos y lo están jugando (algunos me lo habéis comentado vía Twitter), mientras que los "indecisos", van a tener mucho más para elegir cuando se lance. Y con tanta competencia, quizá más de uno se tire a por lo que "ya conoce", una actitud que, personalmente, me joroba bastante por dos razones. La primera, porque "castiga" a los juegos originales –como *Puppeteer* o *Dragon's Crown*– a un segundo plano, a que las compañías no arriesguen y esto se convierta en una industria cíclica (con secuelas anuales, siempre los mismos títulos...) y segundo, porque no entiendo esa forma de "jugar".

Para mi, jugar es sinónimo de probar, descubrir y experimentar. Sólo probando he descubierto que hay géneros que no me gustan y otros que adoro. Pero incluso con los que adoro, no puedo estar jugando 12 meses a un único título (como revelan los datos de *FIFA* o *COD*) y encadenar con su secuela otros 12 meses más... Y al año siguiente lo mismo. Yo, al menos, no podría vivir comiendo todos los días el mismo plato ¿y vosotros?

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

UNA HAYUDITA POR FABOR

LA NAVIDAD, CON LA "ALEGRÍA" ECONÓMICA QUE CONLLEVA ES UNA OPORTUNIDAD ÚNICA PARA INTENTAR VENDER LO QUE SEA...



1 AGE OF ZOMBIES. Acción salvaje y de estilo clásico en la que además de nuestras armas podremos recoger distintos ítems para acabar con los zombis.



5 BROKEN SWORD THE SERPENT'S CURSE. Si os gusta darle al coco, investigar los escenarios, combinar y descubrir pistas... Atentos a esta aventura.



7 FEZ. Estética retro para un original y fresco plataformas 2D basado en al resolución de puzles.

PLAYSTATION APUESTA FUERTE POR LOS **DESARROLLADORES INDIE**

¡Viva la independencia!

En todas las consolas de Sony siempre hemos disfrutado de geniales juegos independientes que se han caracterizado por una enorme frescura y originalidad. Pues bien, PS4 y PS Vita apuestan ahora más que nunca por estos juegos indie y en los próximos meses recibiremos títulos descargables tan interesantes como estos.

01 AGE OF ZOMBIES

PSVITA | BLITWORKS/HALFBRICK | ACCIÓN

LOS ZOMBIS SIGUEN DE MODA y podremos comprobarlo en PS Vita con este derroche de acción de estética retro que nos invita a acabar con hordas de no muertos en cinco periodos de la historia.



02 A-MEN 2

PSVITA | BLOOBER TEAM | PUZLE

LA SECUELA DE ESTE EXITOSO juego de puzles nos invita a completar distintos retos usando nuestro cerebro para acabar con los enemigos y acceder a la salida de sus preciosistas niveles de estética retro.



03 ASSAULT ANDROID CACTUS

PS4/PS VITA | WITCH BEAM | ACCIÓN

UN JUEGO DE TIROS en toda regla, en el que manejamos los dos sticks para acabar con cientos de robots. Menos mal que los ocho héroes llevan armas demoledoras...



04 AVOID DROID

PSVITA | INFINITE STATE GAMES | PUZLE

LA FRUTA APARECE EN PANTALLA al ritmo de un tambor y cuando los Droid se la coman estallarán, haciendo desaparecer a las máquinas cercanas que intentan derrotarnos: nos toca combinar habilidad y cabeza para que no cesen las explosiones.



05 BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE

PSVITA | REVOLUTION SOF. | AVENTURA

UN CLÁSICO DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS que se estrena en PS Vita con una entrega totalmente nueva, la primera en 6 años, que pondrá a prueba nuestra astucia a la hora de combinar pistas.



06 EUFLORIA HD

PSVITA | OMNI SYSTEMS | 2012

UN ATÍPICO JUEGO en el que nuestra misión es expandirnos y colonizar planetas diseminando criaturas microscópicas. De esos juegos únicos que hay que probar.

07 FEZ

PS4/PSVITA | POLYTRON CORP. | PLATAFORMAS

PLATAFORMAS 2D con un pálido protagonista que tendrá que hacer frente a diversas zonas de saltos y puzles, con una gran importancia del uso de la cámara.

08 FINAL HORIZON

PS4/PSVITA | EICONIC GAMES | ESTRATEGIA

ESTE JUEGO DE ESTRATEGIA promete revolucionar el concepto de los "Tower Defense", con enemigos capaces de atacar a nuestras defensas y sin caminos prefijados.

09 FLAME OVER

PSVITA | LAUGHING JACKAL | ACCIÓN

APAGAR INCENDIOS será nuestro objetivo en este simpático juego de acción que plantea nuevos retos en cada escenario.

10 GRAVITY CRASH ULTRA

PSVITA | JUST ADD WATER | SHOOTER

UN HOMENAJE A LOS CLÁSICOS matamata de los 80, con un preciso control, gráficos en HD y más de 40 niveles.

11 GUNS OF ICARUS ONLINE

PS4 | MUSE GAMES | ACCIÓN

ESTE MULTIJUGADOR ONLINE ofrece una estética única y un original desarrollo: proteger nuestra nave manejando sus defensas.

12 GUNSLUGS

PSVITA | ABSTRACTION GAMES | ACCIÓN

ACCIÓN OCHENTERA, al estilo *Contra* o *Metal Slug*, con estética retro, control sencillo y trepidante desarrollo.

13 HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

PS4/PSVITA | DENNATON | ACCIÓN

OTRA HISTORIA DE VIOLENCIA para una secuela que respeta la estética retro, la perspectiva cenital y el desarrollo de la primera parte. Será para mayores de edad...



14 JOE DANGER 1 Y 2

PSVITA | HELLO GAMES | HABILIDAD

EL DIVERTIDO JUEGO DE ACROBACIAS que ha triunfado en todas las plataformas habidas y por haber se estrena en PS Vita conservando su estética cartoon y su colección de alocada pruebas. Nuestro objetivo será completar maniobras imposibles a los mandos de una motocicleta. Atentos a los huesos rotos...

11

GUNS OF ICARUS ONLINE. Para evitar que nuestra nave sea destruida, deberemos manejar sus torretas y acabar con el rivales, cooperando con otros jugadores.

16 **MURAMASA REBIRTH.** Rol y acción en 2D de corte clásico, con una actual y espectacular puesta en escena.

17 **ROGUE LEGACY.** Toques roleros para un juego de acción que recuerda a clásicos como *Ghost'n Goblins*. También por su alta dificultad...


23 **THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH.** Esta estética retro oculta un descacharrante desarrollo en el que el pequeño Isaac usará sus lágrimas (y demás fluidos) contra sus enemigos.

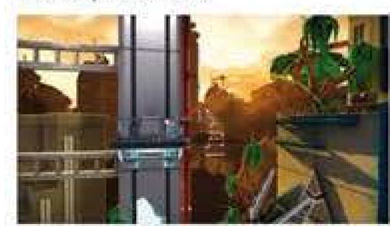

24 **VELOCITY 2X.** Fases de acción de desarrollo lateral se combinarán con otras a los mandos de una nave.


25 **VOLUME.** El ruido y el sigilo serán la clave para sobrevivir en esta peculiar aventura.

15 KICK & FENNICK

PSVITA **GREEN HILL STUDIOS** **ACCIÓN**

UN EQUIPO DE SÓLO dos perdonas trabaja en este juego de acción en el que un niño tendrá que saltar entre enormes rascacielos, atravesar paredes y disparar a todo lo que se mueva.



16 MURAMASA REBIRTH

PSVITA **AKSYS GAMES** **ACCIÓN**

ESTE ESPECTACULAR ACTION RPG que ya salió en Wii permite disfrutar de un artístico apartado gráfico y un sistema de control mejorado que nos permitirá aprovechar a tope las funciones de PS Vita.



17 ROGUE LEGACY

PS4/PS VITA **CELLAR DOOR GAMES** **2012**

ACCIÓN Y PLATAFORMAS 2D con una estética simple y colorida que denota un enorme amor por el píxel hasta su genial sentido del humor. Y todo con una jugabilidad muy clásica: salta y ataca con tu espada. Tiene hasta toquecitos roleros.

18 SAMURAI GUNN

PS4/PSVITA **TEKNOPANTS** **ACCIÓN**

ESTE MULTIJUGADOR nos convierte en ninjas con el objetivo de acabar con los otros jugadores, sin que nos eliminen, claro.



19 STARBOUND

PS4 **CHUCKLEFISH** **AVENTURA**

UNA AVENTURA A LO *MINECRAFT* cargada de retos y novedades. Un juego casi infinito, al estilo *Terraria* de PS Vita.



20 SUPERMAGICAL

PS4/PS VITA **TAMA GAMES** **PUZLE**

UN JUEGO ESPAÑOL que lleva la fórmula de los puzles de juntar burbujas de colores, a lo *Bust a Move*, a un nuevo nivel.



21 SWITCH GALAXY ULTRA

PS VITA **ATOMICOM** **VELOCIDAD**

EMPEZÓ SIENDO UN PEQUEÑO juego para PS Mobile y se va a convertir en el heredero de la saga *Wipeout* tras recibir críticas favorables. Veloz como pocos.



22 TABLE TOP RACING

PSVITA **RIPSTONE** **VELOCIDAD**

DIVERTIDAS CARRERAS de coches en miniatura, compitiendo en 8 originales circuitos, desde un restaurante asiático a una habitación infantil, con un desarrollo y una estética que recuerda a los clásicos *Micro Machines* de los 90.

23 THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

PS4 **NICALIS** **AVENTURA**

ENTRE EL ARCADE Y LA AVENTURA, con una estética muy "8 bits" y un delirante desarrollo, este juego se convirtió hace un par de años en un fenómeno en PC. Esta versión mejora en todo al original, incluyendo cooperativo para 2, más de 100 objetos nuevos, más enemigos...

24 VELOCITY 2X

PS4/PSVITA **FUTURLAB** **ARCADE**

UNA TREPIDANTE MEZCLA DE GÉNEROS en la que nos encontraremos desde fases de acción lateral 2D con sus consiguientes plataformas, a momentos de mata-mata... Y todo con una calidad gráfica impactante, que disfrutarás a 1080p en PS4.

25 VOLUME

PS4/PSVITA **MIKE BITHELL** **AVENTURA**

EL CREADOR DE *THOMAS WAS ALONE* nos presenta otra aventura de original planteamiento en la que tendremos que controlar el ruido que hacemos (veremos las ondas de sonido) para ver cómo aprovecharlas contra los enemigos.

26 WASTELAND KINGS

PS4/PSVITA **VLAMBEER** **ACCIÓN**

ESTÉTICA RETRO para un juego de acción basado en las pelis de ciencia ficción de los 80, que genera los niveles de manera aleatoria y adaptándose al jugador.



¿A QUÉ PODREMOS JUGAR EL **29 DE NOVIEMBRE**?

Los 30 primeros juegos de PS4

Tras anunciar el precio de PS4 en el pasado E3, Sony ha aprovechado la feria europea Gamescom para confirmar la fecha de lanzamiento y los juegos que acompañarán a su flamante consola. Además, también ha confirmado algunos detalles más...

La nueva máquina de Sony se pondrá a la venta el 29 de noviembre a un precio de 399,95 euros y desde esta fecha a finales de año habrá más de 30 juegos disponibles que nos garantizan diversión y espectáculo desde el primer minuto. Pero Sony también ha confirmado que además de esos 30 títulos, de los que ahora os lo contamos todo, hay más de 180 nuevos desarrollos en marcha que garantizan un ritmo regular de lanzamientos, incluso aunque Gaikai, la plataforma que nos permitirá disfrutar de todo el catálogo de PlayStation en PS4, no tenga fecha de lanzamiento para Europa.
Para los que todavía no lo sepáis, no está de más recordad que PS4, igual que PS3, dispondrá de juegos tanto en formato físico como en digital, aunque todos los juegos que se pongan a la venta en Blu-ray también estarán disponibles para descarga digital. De hecho, todos los juegos del lanzamiento van a estar disponibles en PS Store (salvo *Skylanders* por razones obvias). De hecho, Sony ya está haciendo cambios y mejoras en sus servicios online, desde PlayStation Plus a Waki.tv o Music Unlimited, además de un Store específico. Os recordamos que las descargas de PS3 no funcionarán en PS4 y que los juegos en Blu-ray de PS3 no serán compatible con PS4.

Y si sois de los que no podéis vivir sin música os alegrará saber que el rediseño de Music Unlimited, con una nueva interfaz pensada para PS4, incluirá una función para escuchar tu música favorita de fondo mientras juegas. No está mal si tenemos en cuenta que este servicio de música por suscripción tiene un catálogo de 22 millones de canciones...

Por cierto, se nos olvidaba contaros que PS4 traerá preinstalada en el disco duro una aplicación de Realidad Aumentada llamada *The Playroom* que nos permitirá jugar con pequeños minijuegos usando nuestro cuerpo como mando. *The Playroom* se ampliará con nuevos juegos y pequeñas app vía descarga... Eso sí, para disfrutarla necesitamos una cámara y PlayStation Camera no va incluida en la caja de la consola... En cualquier caso, el 29 de noviembre no nos van a faltar juegos con los que disfrutar de las excelencias de PS4, aunque es verdad que de primeras no hay muchos exclusivos. Tiempo al tiempo, que la cosa promete.





En una ciudad controlada por superordenadores, el "hacker" Aiden Pierce será capaz de piratearlo todo gracias a su móvil.





Gráficamente la versión de PS4 va a presentar una ciudad de Chicago ultradetallada y con gran fluidez.

UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

Watch Dogs

Esta aventura de acción de corte futurista se ambientará en un mundo interconectado, en el que unos superordenadores llamados "ctOS" controlan distintos aspectos de la ciudad (desde las luces de los semáforos a las cámaras de seguridad) al tiempo que almacenan todos los datos de los ciudadanos. En este contexto manejaremos a Aiden Pierce, un hacker capaz de colarse en el sistema con su teléfono móvil y rendir la ciudad a sus pies para cumplir todo tipo de misiones. De este modo podremos detectar potenciales víctimas y salvarlas, conseguir acceso a las cuentas corrientes de los personajes y sacar algo de pasta a su salud o frenar un tren para subirnos en un lugar que no sea la parada. Todo en una aventura en mundo abierto tipo "sandbox" que recreará una versión alternativa de Chicago, con mecánicas de juego que irán desde el parkour a la acción en tercera persona con sistemas de cobertura. Y sus creadores han confirmado que la versión de PS4 de *Watch Dogs* será muy superior a la de PS3, sin tiempos de carga y con una fluidez superior.

A la hora de jugar promete ser un "sandbox" repleto de posibilidades.

Battlefield 4

EA GAMES | SHOOT' EM UP

Este shooter subjetivo va a exprimir la potencia de PS4, con partidas online para 64 jugadores (32 vs 32) en escenarios mucho más espectaculares y destrozables que en PS3 y con la opción de personalizar las distintas clases de soldado. En él, DICE y EA nos meterán de lleno en la III Guerra Mundial, donde EE.UU, China y Rusia luchan por la supremacía.



El potente motor gráfico Frostbite 3 es una de las mejores armas de *Battlefield 4*.



Call of Duty: Ghosts

ACTIVISION | SHOOT' EM UP

Con novedades como el perro Riley, o escenarios submarinos, Activision quiere ganar la primera batalla en PS4 dando más prioridad si cabe al online. Podremos personalizar a nuestro soldado de mil formas distintas (incluyendo por primera vez a mujeres), los nuevos escenarios serán más destruibles y habrá 30 armas nuevas en nuestro arsenal.



El online presentará nuevos modos y opciones como hacernos soldados mujeres.





DriveClub será un exclusivo simulador de velocidad muy enfocado al juego en equipo.



DriveClub será gratis para los abonados a PS+, y aunque esta versión no está "entera", será posible sacarse el platino.



DriveClub incluirá un modo Foto estilo *Gran Turismo* y al parecer no contará con opción de jugarlo a pantalla partida.

DriveClub



Antes de que ponerse con *MotorStorm*, en Evolution estuvieron dándole vueltas a un juego de velocidad con una premisa radicalmente distinta: conducir los coches reales más lujosos del mundo en los escenarios y circuitos más impresionantes, pero con un enfoque orientado a la conducción en equipo, a través de una red que conectara a los amantes del motor.

Ante la imposibilidad de llevar a cabo su idea en PS3, han tenido que esperar 10 años hasta que las capacidades de PS4 lo han hecho posible. Así nace *DriveClub*, un exclusivo simulador de velocidad que apostará por la cámara en primera persona para que podamos experimentar de forma más realista las sensaciones de estar dentro de los vehículos (el grado de detalle de su recreación promete ser enfermizo), así como la sensación de velocidad. Con cada carrera iremos acumulando experiencia, subiremos de nivel y podremos unirnos o crear un club al que invitar a otros pilotos. Además, ya sea desde la propia PS4, o bien desde nuestro smartphone o tableta, podremos crear desafíos (elegir coche, pista , hora de la carrera...) y compartirlos online, para que al llegar a casa sólo nos preocupemos de jugar con nuestros compañeros de equipo. Además, *DriveClub* estará disponible de forma gratuita para todos los que se abonen a PSN Plus en PS4, pero no será la versión "completa". La compañía ha confirmado que faltarán algunos coches y pistas, aunque será posible sacarse el trofeo platino con la "versión plus" y habrá descuento si queremos comprar la parte que falta vía DLC .

Killzone Shadow Fall

SONY | SHOOT' EM UP

Killzone Shadow Fall será un shooter subjetivo exclusivo de PS4 ambientado 30 años después de *Killzone 3*.

Shadow Fall se ambientará 30 años después de lo acaecido en *Killzone 3* y presentará un enfoque totalmente distinto. Helghast y Vektans conviven ahora en el mismo planeta, pero separados por un inmenso muro. Eso no impide que las hostilidades se sigan produciendo y que las escaramuzas se sucedan a ambos lados. Nosotros formaremos parte del comando especial Marshall Shadow, los encargados de sofocar estos "fuegos" para que las tensiones no vayan a más. Así, tendremos que realizar todo tipo de misiones a ambos lados del muro, algunas más orientadas a la acción (como repeler ataques) y otras más enfocadas al sigilo. Todo ello con un espectacular despliegue técnico que dará vida a una futurista ciudad, con alucinantes efectos de iluminación.
En cuanto a las novedades jugables, pues habrá de todo tipo, desde un modo "cámara lenta" para superar los tiroteos, a nuevas acciones como trepar por el escenario o realizar muertes sigilosas desde alturas. Además, *KSF* también usará algunos de los nuevos elementos del Dual Shock 4, como los altavoces para retransmitir los mensajes de radio de nuestros compañeros o los cambios de color en el led del mando para indicar daños.
En Guerrilla trabajan para conseguir un multijugador que sea satisfactorio tanto para los usuarios no iniciados como para los habituales.. Ofrecerá 8 modos, de los cuales 4 se podrán personalizar para después compartirlos con el resto de la comunidad. Podremos mejorar a nuestro soldado con 12 habilidades especiales y usar un arsenal de 22 armas con 19 accesorios distintos. Desde luego, promete.



Su Online ofrece 8 modos, y cuatro de ellos se pueden personalizar y compartir.



Assassin's Creed IV Black Flag será una aventura de acción en el Caribe protagonizada por el pirata asesino Edward Kenway.



El multijugador va a ser unos de los aspectos que más van evolucionar en PS4, con modos cooperativos más profundos.



Los gráficos de ACIV te dejarán con la boca abierta. Sus creadores aseguran que habrá un gran salto con respecto a PS3.

UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

Assassin's Creed IV: Black Flag

La nueva consola de Sony asistirá al lanzamiento de un nuevo héroe y una nueva época para la conocida saga de aventuras de acción *Assassin's Creed*, que seguirá la línea argumental de los anteriores entregas. Así pues, tras nuestro paso por la Revolución Americana acompañando a Connor en *Assassin's Creed III*, nos unimos al pirata asesino Edward Kenway y a su tripulación, mientras surcamos las aguas del mar del Caribe durante el Siglo de Oro de la piratería. Batallas navales a gran escala, búsqueda de tesoros acuáticos y nuevos enemigos que derrotar nos esperan en *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Como gran novedad, nosotros seremos los protagonistas en el presente para descubrir la verdad sobre la lucha entre los Asesinos y los Templarios.
El multijugador va a ser uno de los aspectos que más van a mejorar, añadiendo un modo cooperativo llamado Wolfpack en el que podrán participar de 2 a 4 jugadores, que trabajarán en equipo para ir completando misiones. La idea básica es cooperar para asesinar al objetivo señalado, aunque habrá distintas modalidades como Discovery (será lo más parecido a una campaña cooperativa), Unleash (recorre un mapa completado tantas secuencias como podamos dentro del tiempo)... Además también se añadido el modo Gamelab que nos permitirá crear modos de juego y compartirlos. Según sus creadores, hay unos 200 parámetros que se pueden "tocar" para crearlos a nuestro gusto. Además, será compatible con la función de juego remoto, es decir, podremos jugarlo en la pantalla de PS Vita, si ambas consolas están conectadas a la misma red Wi Fi.

Just Dance 2014

UBISOFT | MUSICAL

La fiesta de *Just Dance* continúa en PS4, con nuevas funciones sociales que nos permitirán compartir nuestros bailes en un nuevo modo de juego llamado "Pista de baile mundial". Aparte incluirá el modo escenario, donde bailaremos y cantaremos 40 canciones de artistas tan dispares como Village People, Katy Perry o el ya imprescindible PSY.



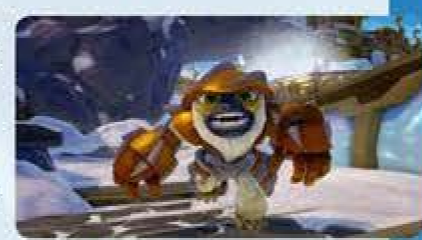
Hasta 40 temas licenciados amenizarán nuestras fiestas. Habrá una entrega al año.



Skylanders: Swap Force

ACTIVISION | ACCIÓN

Los *Skylanders* se estrenan en PS4 con *Swap Force*, una tercera entrega llena de novedades, como poder intercambiar las partes inferiores de los 16 muñecos que pertenecen a la Swap Force. También habrá más personajes, como 16 elegidos por los fans (que regresan con ligeros cambios) y otros 16 nuevos Skylanders, aparte de 8 personajes Lightcore.



Habrá 16 nuevos Skylanders, y otros tantos regresan con algunas variaciones.





■ *Knack* es un juego de acción y plataformas exclusivo de PS4 que recordará a mitos del género como *Crash Bandicoot* o *Jak & Daxter*.



Knack

Avalado por el mismísimo Mark Cerny, el "arquitecto" de PS4, que además cuenta con una dilatada experiencia en este género (ha trabajado en juegos como *Sonic 2, Crash Bandicoot, Spyro, Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank*), nos llega está curiosa propuesta. Cerny volcará toda esa experiencia en *Knack*, un juego de acción muy especial que, según comentó su director, quiere llegar "a todos los públicos", pero sobre todo a los que echen de menos propuestas estilo *Crash Bandicoot* que tanto éxito cosecharon en PSone (aunque obviamente incorporando algunas mecánicas "modernas"). Su trama nos presentará a Knack, un robot con la capacidad de adherir a su cuerpo objetos que lo harán crecer de tamaño (e incluso volverse invisible), unas cualidades que necesitará para ayudar al ejército a combatir los goblins, unas criaturas verdes que serán la principal amenaza de la humanidad en el futuro, que no la única. Y es que parece que algún humano también intentará aprovechar la guerra contra los goblins...

Así pues, además de las referencias plataformeras anteriormente mencionadas, *Knack* también se ha fijado en *Katamari Damacy* (por aquello de crecer adhiriendo objetos del entorno) y aporta un sistema de lucha que no tendrá nada que envidiar a cualquier juego de acción (las peleas contra los goblins prometen ofrecer bastantes posibilidades). Y todo sin olvidar otros aspectos como la exploración de entornos, el sigilo... Una estética "cartoon", que en ocasiones nos ha recordado al acabado y filosofía de Pixar, será la guinda de uno de los juegos más originales del lanzamiento de PS4.



■ Aunque no exprimirá la potencia de PS4, *Knack* ofrecerá una estética cercana a cualquier peli de animación de Pixar.



■ Como en *Katamari Damacy*, Knack podrá hacerse más grande adhiriendo cada vez más objetos a su cuerpo.



FIFA 14

FIFA 14 en PS4 estrenará el motor EA Sports Ignite, que permitirá un renderizado superior y animaciones diez veces más detalladas. Además, la IA será muy superior con una "toma de decisiones" 4 veces más rápida que en PS3. Ofrecerá cientos de nuevas acciones y por fin tendremos un verdadero público en 3D que reaccionará de forma realista.

■ Mejoras en la IA y en el modelado de los jugadores de la versión de PS4 son algunas de las promesas de sus creadores.

LEGO Marvel Superhéroes

WARNER | PLATAFORMAS/ACCIÓN

Hulk, Iron Man, Thor o Lobezno son sólo algunos de los más de 100 personajes de Marvel que podremos controlar en otro juego de TT Games que volverá a apostar por un desarrollo que mezclará acción, puzzles y plataformas en un mundo abierto con toda la simpatía de los LEGO. Está confirmado que podremos manejar al mítico Stan Lee.



■ Stan Lee es el "padre" de muchos de los 100 personajes Marvel que manejaremos.



■ Thor, Hulk o Lobezno serán algunos héroes de un desarrollo 100% *LEGO*.



NFS Rivals "fundirá" el modo Historia con el Online. Corriendo carreras en solitario podremos cruzarnos con amigos.



La personalización de los coches es otro aspecto a destacar. Habrá mucho "tuning" estético y también algo de rendimiento.



NFS Rivals volverá a sumergirnos en intensas persecuciones. Podremos ser pilotos ilegales o policías.

EA GAMES | VELOCIDAD

Need for Speed: Rivals

La conocida y longeva serie de velocidad de EA no quiere perderse tampoco la puesta de largo de PS4 y sus potentes bólidos rugirán el mismo día que sale la consola a la venta, con una propuesta que, en cierto modo, fusiona algunas de las mejores ideas de *NFS* anteriores, como *Most Wanted* o *Hot Pursuit*. *NFS Rivals* tendrá lugar en un mundo abierto llamado Redview County, en el que podremos ser corredores ilegales o policías. En el primer caso, el objetivo será ganar "speed points" a base de protagonizar espectaculares huidas. Si preferimos ser policías, nos colocaremos en el papel de implacables perseguidores, con más herramientas que nunca para atrapar a los corredores (turbos, pulsos electromagnéticos, barricadas, helicópteros...). Pero lo mejor es que, gracias al sistema All Drive, el modo Historia estará conectado con el multijugador, de tal forma que incluso podremos cruzarnos con nuestros amigos. Y hablando de amigos, *NFS Rivals* volverá a llevar implementado el Autolog, una especie de "red social" de EA gracias a la que sabremos en tiempo real que están haciendo nuestros amigos, cuáles han sido sus últimos logros... Otra razón para esperarlo con los brazos abiertos en PS4 será su demoledora calidad técnica, amparada en el nuevo motor Frostbite 3, el mismo que se está utilizando para dar vida a las espectaculares batallas de *Battlefield 4*, sólo que aquí se va a utilizar para recrear decenas de cochazos reales como el Ferrari F12 Berlinetta o varios modelos de Lamborghini.



2K SPORTS | DEPORTIVO

NBA 2K14

Según nos han asegurado sus responsables, *NBA 2K14* en PS4 no va a ser un simple "port" de la versión de PS3 con mejores gráficos. Según ellos, una nueva generación de consolas traerá una nueva generación de *NBA 2K*. Lamentablemente, hasta el próximo número no os podemos comentar ninguna de sus características exclusivas en PS4.



El mismísimo Lebron habrá su "alter ego" de PS4 en el video promocional de 2K.

NBA Live

EA SPORTS | DEPORTIVO

Ante la "paliza" que año tras año le daba *NBA 2K* en las canchas virtuales, EA decidió dejar "en barbecho" su conocida franquicia de basket para volver con energías renovadas en el lanzamiento de PS4. Estrenando el nuevo motor EA Sports Ignite (el mismo de *FIFA 14* en PS4), buscará un realismo sin precedentes, y no sólo en la parcela técnica.



Aún no hemos podido probarlo, pero gráficamente será espectacular ya que usará el mismo motor que *FIFA 14* en PS4.



JUEGOS DESCARGABLES S


MOJANG | SANDBOX

Minecraft

Más que un juego, *Minecraft* es una entidad con vida propia. Su mundo abierto creado a base de cubos ha crecido hasta cotas impensables, gracias a la comunidad de jugadores. Dicho de una forma simple, *Minecraft* es un enorme sandbox donde podemos crear cualquier tipo de construcción que seamos capaces de imaginar o necesitar, para luego sobrevivir en dichos escenarios en solitario o con amigos. Si en PS4 se conservan los miles de "mods" hechos por la comunidad, será un éxito desde el principio.

Hohokum



SONY | AVENTURA

En *Hohokum* controlaremos a una "serpiente voladora" mientras recorremos libremente una gran variedad de mundos de original diseño. Cada escenario estará repleto de sorpresas y secretos, por lo que cada viaje será diferente.

Blacklight



ZOMBIE STUDIOS | SHOOTER

Blacklight es un shooter subjetivo procedente de PC ambientado en un futuro devastado por la guerra. Ofrecerá un variado arsenal y distintos modos de juego. ¿Y cuál es su particularidad? Pues que es "free to play": ¡tiroteos gratuitos!

Contrast



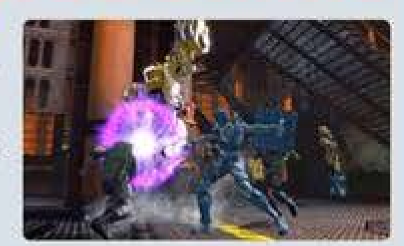
COMPULSION | AVENTURA

Es una aventura de plataformas, saltos y puzzles en una surrealista París de los años 20. Manejaremos a Didi y Dawn. Una es de carne y hueso y la otra es una sombra. La clave está en manipular objetos para crear sombras y así avanzar.

DC Universe Online

SONY ONLINE ENT. | MMORPG

DC Universe Online llega también a PS4. Podremos crear nuestro superhéroe o villano al gusto y combatir contra rivales de todo el mundo en un MMORPG "free to play" que hará las delicias de todos los fans del universo DC.



Doki-Doki Universe

HUMAN NATURE | AVENTURA

Para evitar que el robot QT3 sea desconectado hay que demostrar que tenemos "humanidad", viajando a numerosos planetas y realizando pruebas de personalidad que nos ayudarán a conocernos mejor. Es uno de los más originales.



Flower



THATGAMECOMPANY | HABILIDAD

Suponemos que os acordaréis de esta relajante experiencia que ya disfrutamos hace tiempo en PS3, en la que simplemente había que reunir y mover pétalos de flor como si fuéramos el viento, disfrutando de la música y del paisaje.

Basement Crawl

BLOBBER TEAM | ARCADE

Fijándose clásicos como *Bomberman* o *Spy vs Spy*, nuestros reflejos y habilidad poniendo trampas y evitándolas serán clave en estas divertidas partidas multijugador. La diferencia es que aquí cada personaje tiene sus habilidades.

CounterSpy

SONY | ACCIÓN

Ambientado en la Guerra Fría, en este curioso juego de acción en tercera persona manejaremos a un espía norteamericano que debe infiltrarse en una base soviética para inutilizar su armamento nuclear. Su estética es... particular.



Pinball Arcade



FARSIGHT TECH. | PINBALL

La versión de PS4 de *Pinball Arcade* incluirá un buen número de mejoras gráficas respecto a otras versiones al tiempo que mantiene 60 fps fijos, así como tableros míticos basados en series como el de Star Trek: The Next Generation.

Planetside 2

SONY ONLINE ENT. | SHOOTER

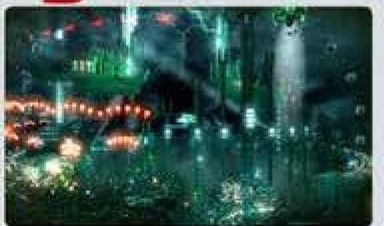
Este shooter masivo online "free to play" nos traslada a las guerras del futuro con espectaculares batallas en tierra firme y en el aire. Podremos elegir entre varios papeles (asalto, médico, ingeniero...) y conducir diversos vehículos.



Resogun

HOUSEMARQUE | SHOOTER

Los creadores de *Dead Nation* y *Super Stardust HD* presentan otro matamarcianos en el que habrá que repeler una invasión alien usando láseres, misiles, bombas... Habrá cooperativo, ránkings online... Y será gratuito con PS Plus.



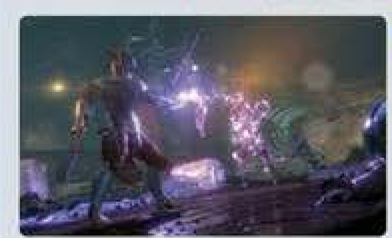
Tiny Brains



SPEARHEAD | PUZZLE

A raíz de unos experimentos, estos roedores han desarrollado superpoderes (teletransportación, superfuerza...) que deberemos combinar adecuadamente para huir del laboratorio en el que están presos en este puzzle cooperativo.

Warframe



DIGITAL EXTREMES | SHOOTER

Un futurista juego de acción en tercera persona "free to play" que se irá ampliando cada mes con nuevos contenidos. Podremos recoger artefactos para mejorar las armas y entrenar mascotas para ayudarnos en las batallas.

War Thunder

GAIJIN ENT. | MMO

Un MMO bélico "free to play" ambientado en la II Guerra Mundial en la que manejaremos biplanos, tanques... Tendrá 300 máquinas de guerra de inicio (a las que se le añadirán un centenar más tarde) y modos cooperativo y competitivo.



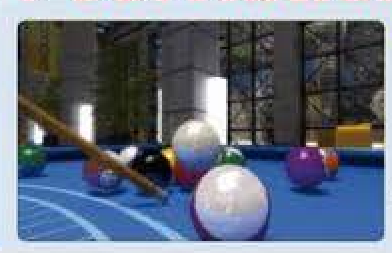
Super Motherload

XGEN STUDIOS | PUZZLE

Un original planteamiento que combina los puzzles con toques aventureros y de rol que nos llevará hasta las profundidades de Marte en busca de raros y preciosos minerales. Y podremos disfrutarlo con otros tres amigos.



Pool Nation Extreme



CHERRYPOP GAMES | BILLAR

Pool Nation Extreme es mucho más que un simple juego de billar, ya que cuenta con novedosos modos de juego además de los clásicos campeonatos y duelos online. Al avanzar desbloquearemos personajes, tacos, mesas...



METANET | PLATAFORMAS

N++

En PS4 podremos disfrutar de la tercera entrega de la exitosa serie independiente *N*, cuya segunda entrega *N+*, apareció para PSP. *N++* nos traerá nuevos y mucho más enrevesados niveles para nuestro pequeño ninja, que saltando y apoyándose en las paredes deberá coger las esferas amarillas de cada nivel evitando los peligros que le acechan. No os dejéis engañar por su plana estética porque a la hora de jugar es sumamente adictivo. Y su multijugador promete muchas horas de diversión.



CON ESTOS **JUEGAZOS,** ¿QUIÉN NECESITA PEDIRLE UNA CONSOLA NUEVA A LOS REYES?

Navidades de lujo en PS3

Ya, ya sabemos que estamos en septiembre y que falta mucho para Navidad, pero es que de aquí a diciembre van a salir juegos tan alucinantes, que más vale que vayáis tomando nota para que no se os escape ninguno. Viendo todos estos juegos parece mentira que la sucesora de PlayStation 3 esté tan cerca. Si no pensáis cambiar de consola, tranquilos que no os va a faltar diversión...



■ *GTA Online* ofrecerá cientos de misiones para disfrutarlas con amigos (de 2 a 16). Irán añadiendo más, podremos crear las nuestras...

PS3 ROCKSTAR AVENTURA DE ACCIÓN



Septiembre 17

GTA Online

Por si el gigantesco *GTA V* os parece poco, el 1 de octubre podremos descargar su "parte multijugador".

No va incluido en el disco, pero todos los poseedores de *GTA V* podremos descargar gratis a partir del 1 de octubre *GTA Online*, un multijugador que promete muchas horas de diversión. Dejando claro que no es un mundo persistente como en cualquier MMO, *GTA Online* nos presentará una ciudad de Los Santos por la que podremos hacer el "cafre" libremente o cumplir gran variedad de misiones junto a otros 15 amigos. Antes de empezar tendremos que crear a nuestro personaje (también mujeres), que será muy personalizable. Y la lista de misiones será dinámica, con cientos de retos desde el principio a las que se irán sumando muchos más en el futuro. Habrá un ránking con las misiones más jugadas (para que no nos perdamos las mejores) y la posibilidad de crear nuestros propios desafíos. Atracar una licorería con colegas (luego recuerda llevar tu dinero al banco, que si mueres te lo quitarán), echarte una carrera por tierra, mar y aire o jugar con ellos al tenis o al golf son sólo algunos ejemplos.



■ Podremos invitar a nuestros colegas a nuestras posesiones para mirar por el telescopio o hacer cosas... menos legales.



■ Carreras por tierra, mar o aire, jugar al golf o al tenis o, simplemente, hacer el cabra por la ciudad, son algunos ejemplos.



■ Habrá muchísimas opciones para personalizar a nuestro personaje. Será posible elegir incluso a sus padres, lo que determinará su herencia genética.



PS3 KONAMI AVENTURA DE ACCIÓN

Septiembre 30

MGS: The Legacy Collection

Los fans de la serie *MGS* hace tiempo que tenemos ahorrados los 50 euretes que costará este recopilatorio que incluirá *Metal Gear Solid* de PSone (con su expansión *Special Missions*), las versiones HD de *MGS2*, *MGS3* y *Peace Walker*, los dos *Metal Gear* de MSX y *MGS4* con trofeos. En total son 7 juegos que vendrán acompañados de dos cómics digitales de Ashley Wood y de un exclusivo libro de arte que finalmente sí llegará. Falta por confirmar si los extras vienen en castellano.



PS3 EA GAMES SHOOT'EM UP

Octubre 31

Battlefield 4

Estados Unidos, Rusia y China serán las partes implicadas en el argumento de este prometedor shooter bélico de DICE, que contará con unos escenarios mucho más dinámicos y destruibles (gracias a una técnica bautizada como "levolution") y con un renovadísimo multijugador, capaz de mirar a los ojos al todopoderoso *Call of Duty*. Incluirá "de serie" 7 modos de juego, 10 mapas y distintos tipos de soldado (como ingeniero o soldado de apoyo o de reconocimiento...).



PS3 UBISOFT AVENTURA DE ACCIÓN



Octubre 31

AC IV: Black Flag

Aunque aparezca una entrega cada año, parece que la saga *Assassin's Creed* no sufre desgaste y sois muchos los que queréis continuar luchando contra los templarios, aunque esta vez desde los mares del Caribe manejando al pirata asesino Edward Kenway en otra aventura de acción en la que los barcos tendrán aún más peso, al igual que el multijugador, con misiones cooperativas para hasta 4 jugadores que prometen mucho.

PS3 KONAMI DEPORTIVO



PES 2014

Ya que no lo veremos ni en PS4 ni en PS Vita, al menos *PES 2014* presentará novedades en PS3.

Parece que Konami aún no considera oportuno enfrentarse a *FIFA* fuera del terreno de juego de la presente generación de consolas (aunque *FIFA* le haya ganado todos los partidos en este campo), pero al menos este año *PES 2014* sí va a contar con fichajes bastante interesantes. La mayoría de ellos ya los hemos visto en anteriores entregas de *FIFA*, como la recreación del contacto físico entre los jugadores o los nuevos partidos Online 11 contra 11. En la pasada Gamescom también se anunciaron las "recompensas" por reservarlo (DLC con terceras equipaciones y clásicas con un gran nivel de detalle) y pudimos echarnos algunos partidos más. La IA y las nuevas animaciones se notan, aunque quizá esperábamos un mayor salto gráfico con respecto a la edición del año pasado al usar *PES 2014* una versión adaptada del flamante motor Fox Engine.



Las nuevas animaciones y la recreación del contacto físico serán algunas de las novedades.



¡La equipación del A.C. Milán de 1899 llevaba botones! Está en uno de los DLC de regalo si lo reservas.



Falcao ya golea con el Mónaco en *PES 2014*.

PS3 2K SPORTS DEPORTIVO

Octubre 4

NBA 2K14

2K Games sigue dándolo todo en la cancha para volver a llevarse el anillo una temporada más.

Quizá porque va a volver a tener competencia en la "next gen", el simulador de basket más consolidado del mercado no se va a dormir en los laureles tampoco este año. Presentando al inconmensurable Lebron James en su carátula , la estrella de los Heat no sólo ha seleccionado personalmente la BSO (con artistas de la talla de Eminem o Daft Punk), sino que además protagonizará un nuevo modo de juego en el que tendremos que llevarle hasta lo más alto de la NBA y que se sumará a otros modos clásicos (online y offline) como Carrera, Asociación... Y en un gran gesto sin precedentes hacia el público europeo, van a incluir 14 equipos de la Euroliga (entre los que están Real Madrid, Barça, Unicaja Málaga y Laboral Kutxa Vitoria), en cuyos partidos se aplicarán las reglas europeas de la FIBA. Diversas mejoras en el sistema de control, un apartado gráfico superior (con más de 3.000 animaciones nuevas) y de nuevo la posibilidad de descargar comentarios en castellano serán otras de sus virtudes.



Además de mejoras técnicas y en el control, *NBA 2K14* va a incluir 14 equipos europeos.



Volverán Daimiel, Quiroga y Sixto Miguel Serrano a narrar los partidos en perfecto castellano.



Lebron James no sólo es la imagen del juego sino que protagoniza un nuevo modo.



Unos de los grandes atractivos de esta nueva entrega es la posibilidad de correr con monoplazas de los 80 y 90.



Octubre 4

Formula 1 2013

El ruido de los monoplazas volverá a escucharse en nuestras PS3 a comienzos del mes que viene. Y si te gusta la "F1 retro" te vas a llevar una sorpresa...

El circo de la F1 vuelve a PS3 con una nueva entrega del exitoso simulador de Codemasters, que sigue contando la licencia oficial, lo que en la práctica nos deja con todos los pilotos, escuderías y circuitos de la temporada actual, incluyendo también los cambios de reglamentación de la FIA. Además, ofrecerá innovaciones como poder guardar la partida en medio de una carrera o nuevas modalidades de juego, como el modo Escenario, en el que disputaremos distintos tipos de retos (bien en solitario, bien en cooperativo), para ganar medallas. Y también incluirá una buena ración de F1 "ochentero", que disfrutaremos en carreras rápidas, campeonatos personalizados o en el multijugador (online o a pantalla partida). Y si te interesa el automovilismo clásico, Codemasters va a lanzar este años *F1 2013: Classic Edition*, que incluirá *F1 2013* más un contenido extra dedicado a los 90 (con pilotos como Alain Prost, 6 coches y 2 circuitos: Imola y Estoril), que también podrá adquirirse como DLC aparte. Lo tiene todo para enamorar a los fans de la F1.



F1 2013 ofrece las todos los circuitos, pilotos y escuderías de la presente temporada, con un control que te encandilará.



Incluye los cambios en el reglamento de este año, como no poder usar el DRS durante los entrenos y la clasificación.



El renovado motor gráfico EGO 3.0 nos hará vibrar con la simulación más realista de esta disciplina automovilística.



Octubre 1

Just Dance 2014

El juego de baile superventas de Ubisoft es tan "superventas" que la compañía gala está pensando lanzar una entrega al año. En esta ocasión, bailaremos al son de 40 temas licenciados, de artistas como el coreano PSY, Katy Perry o Daft Punk. Y lo mejor de todo es que gracias a su nuevo modo online ahora podrás bailar con gente de todo el planeta. Eso sí, para disfrutarlo tendrás que tener un mando Move (y la cámara PS Eye, claro).



Noviembre 5

Call of Duty: Ghosts

Esta nueva entrega de *Call of Duty* tiene ante sí la complicada tarea de recuperar la "frescura" de los primeros juegos, pero sin renunciar a las claves de éxito de las últimas. Para ello, se han "armado" con un nuevo motor gráfico, una ambientación diferente y novedades como escenarios submarinos. En cuanto a su multijugador online, presentará 7 nuevos modos, con opciones como personalizar un comando de hasta 10 soldados (ahora se podrá ser mujer) y mapas dinámicos. Promete.



Noviembre 21

Need for Speed Rivals

La serie *NFS* no faltará a su cita anual con nuestras consolas. Bajo el subtítulo *Rivals*, esta nueva entrega fundirá en un solo juego lo mejor de los anteriores, desde el mundo abierto de *Most Wanted* a las vibrantes persecuciones de *Hot Pursuit*. Podremos ser corredores ilegales o policías, en un modo Historia que a estará conectado con el multijugador. Y no faltará el Autolog, para que también estemos siempre en contacto con nuestros amigos.

PS3 SONY AVENTURA

Octubre 9

Beyond: Dos Almas

La nueva aventura interactiva de David Cage nos sorprende a un mes de su lanzamiento.

Los creadores de *Heavy Rain* prometen dinamitar los límites gráficos de PlayStation 3 con esta ambiciosa aventura de tintes paranormales, protagonizada por los clones digitales de Ellen Page y Willem Dafoe y con originales mecánicas de juego, el "sello" de Quantic Dream. El penúltimo As que Sony se ha sacado de la manga, a poco menos de un mes para el lanzamiento, es la noticia de que habrá un modo para dos jugadores, uno controlando a Jodie (Page) y el otro a Aiden, el misterioso ente que le acompaña desde su infancia. Ambos podrá jugar usando el pad o un móvil, ya que el juego será compatible con una app para smartphones que nos permitirá jugar con él de manera remota.



Willem Dafoe es el otro fichaje de lujo de *Beyond*.

Ellen Page es Jodie Homes, una joven conectada con un ente paranormal llamado Aiden

Veremos crecer a Jodie desde los 8 años hasta los 23.



David Cage promete una mecánica de juego mucho más fluida y orgánica que la de *Heavy Rain*. Más le vale.



Su mecánica podrá gustarte más o menos, pero la calidad gráfica de *Beyond: Dos Almas* está fuera de toda discusión.



PS3 ACTIVISION ACCIÓN



Octubre 18

Skylanders Swap Force Starter Pack

Activision responde a *Disney Infinity* con un nuevo *Skylanders* y su correspondiente legión de figuritas. Y ojo, porque ahora podremos combinar sus cuerpos.



El negocio de los muñecos es una tarta demasiado suculenta para ser compartida. Activision lo tiene complicado para hacer sombra a las licencias Disney que despliega *Infinity*, pero cuenta con unos aliados de excepción: los Swap Force. 16 muñecos, cuyas mitades (unidas por imanes) pueden combinarse de 256 formas diferentes. Algo que tendremos que explotar a conciencia dentro del videojuego, ya que para superar algunos obstáculos o abrir nuevas rutas tendremos que aprender a fusionar las habilidades de unos y otros. Esto enriquecerá aún más una mecánica, a medio camino entre la acción y las plataformas, que ya resultó un completo éxito en las dos entregas anteriores. Además de los 16 Swap Force, nos reencontraremos con 16 Skylanders clásicos (con nuevas habilidades) y otros 16 nuevos, más 8 lightcore (con luz). Y por supuesto, el juego será totalmente compatible con las figuras de las anteriores colecciones. Una vez más, preparaos para fundiros los ahorros en figuritas.



La posibilidad de combinar los cuerpos de los Swap Force es el principal atractivo de esta tercera entrega de *Skylanders*.



En esta precuela Batman contará con gadgets tan coquetos como estos puños electrificado.

Octubre 25 Batman Arkham Origins

¿Igualará Warner Bros Montreal los éxitos logrados por Rocksteady en las dos entregas anteriores? Lo sabremos muy pronto...

La marcha de Rocksteady a pastos más verdes (PlayStation 4, sospechamos), promete ser menos dolorosa gracias a los esfuerzos de Warner Bros Montreal, que firma esta precuela que nos traslada a las calles de Gotham cinco años antes de los sucesos narrados en *Batman Arkham Asylum*. Por lo tanto manejaremos a un Bruce Wayne más joven y tosco, pero armado hasta los dientes en su lucha contra el crimen y más concretamente contra el tipo que ha puesto precio a su cabeza: Máscara Negra. No será el único villano de los cómics que nos encontraremos. El Pingüino, Luciérnaga, Bane o Deadshot harán acto de presencia en un juego que expande la mecánica de sus dos gloriosos predecesores.
Contaremos con una visión de detective mucho más sofisticada y nuevos gadgets (nuestro favorito, la garra remota, permite no sólo construir tirolinas entre dos puntos, sino hacer chocar a los enemigos entre sí), y podremos usar el batwing para trasladarnos de un punto a otro de Gotham. Por supuesto, disfrutaremos de esa mecánica de lucha imitada por todos y además podremos encarnar a personajes como Robin o Deathstroke en el modo Desafío. Incluso podremos disfrutar de un modo multijugador, diseñado por Splash Damage, los creadores de *Brink*.


Duelo de enmascarados. Los fans de los cómics reconocerán a un buen puñado de villanos, como por ejemplo, Anarquía.


En el modo desafío podremos manejar a otros personajes, como Robin o Deathstroke.



Noviembre 21 Watch Dogs

El próximo noviembre comprobaremos si la nueva franquicia de Ubisoft está a la altura del hype provocado por la demo del E3 2012. Aunque somos conscientes de que aquel derroche gráfico sólo estará al alcance de PS4, lo que hemos probado nos hace albergar grandes esperanzas en cuanto a su mecánica. Parece otro sandbox más, pero el hackeo de terminales y móviles nos dará una libertad de acción sin precedentes.



Noviembre 30 LEGO Marvel Superheroes

A veces los milagros existen. Jamás habríamos imaginado ver un juego con licencia Marvel en manos de Warner, la propietaria del archirival de la casa de las ideas: DC Cómics. Pero en poco más de dos meses estará aquí, explotando el mítico, y extenso, panteón de Marvel con la mecánica LEGO que lleva volviéndonos locos desde los tiempos del Lego Star Wars. Incluso podremos disfrutar de la versión LEGO de Stan Lee...



Diciembre 30 FF X/X-2 HD Remaster

Medio planeta suplica desde hace años por una remasterización del *Final Fantasy VII* de la primera PlayStation, y sabemos que la veremos algún día. Pero hasta que llegue ese momento, más nos valdrá no perder de vista el remake HD de otro gran clásico de la saga, acompañado de su delirante secuela y, atención, un capítulo extra creado para la ocasión. Además, podremos disfrutar de una edición especial con libro de arte incluido.



PS3 2K SPORTS LUCHA

Noviembre 1

WWE 2K14

De las cenizas de THQ surge un gran juego de catch con las mayores leyendas del ring.

La verdad es que los fans de la lucha libre no podríamos aspirar a nadie mejor que 2K Sports para recoger el testigo de la difunta THQ. La unión de Yuke's (responsable de los anteriores WWE) y Visual Concepts (los titanes responsables de los *NBA 2K*) tiene todo el potencial para ofrecernos el mejor juego de "catch" de todos los tiempos. Máxime cuando la oferta viene avalada por una selección de las mayores leyendas de este deporte/espectáculo: desde los míticos André el Gigante, Hulk Hogan y el Último Guerrero hasta los más modernos The Rock, John Cena o Triple H. Si le hubieran añadido además un doblaje con la voz de Héctor del Mar, *WWE 2k14* habría sido antológico. Aún así, ojo al modo 30 years of Wrestlemania. Os hará llorar.

Esta entrega promete mejoras a mansalva.

WWE 2K14 incluirá a 30 leyendas del catch, sin olvidar, cómo no, a Hulk Hogan.

Ha costado lo suyo, pero por fin vamos a ver al Último Guerrero.



Que te echen del cuadrilátero ya es humillante. Pero que te lancen sobre una mesa ardiendo ya es de traca.



Podremos revivir momentos míticos, como la rivalidad entre Hulk Hogan y el inolvidable André el Gigante.

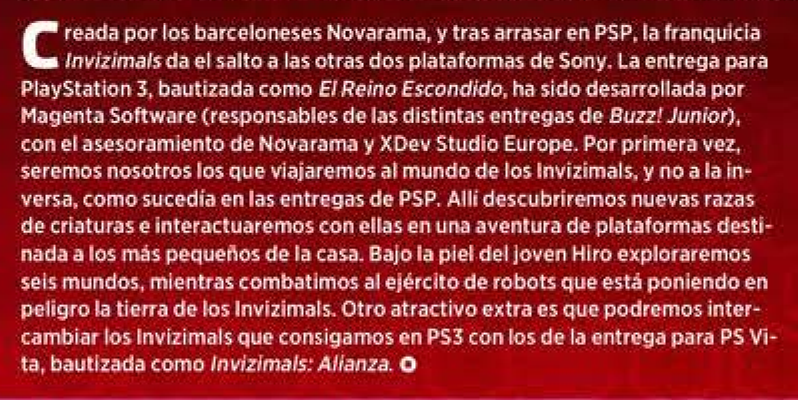


PS3 SONY AVENTURA



Invizimals: El Reino Escondido

La franquicia española más exitosa debuta en PS3 en una aventura que nos permitirá intercambiar criaturas con el inminente *Invizimals: Alianza* de PS Vita.



Creada por los barceloneses Novarama, y tras arrasar en PSP, la franquicia *Invizimals* da el salto a las otras dos plataformas de Sony. La entrega para PlayStation 3, bautizada como *El Reino Escondido*, ha sido desarrollada por Magenta Software (responsables de las distintas entregas de *Buzz! Junior*), con el asesoramiento de Novarama y XDev Studio Europe. Por primera vez, seremos nosotros los que viajaremos al mundo de los Invizimals, y no a la inversa, como sucedía en las entregas de PSP. Allí descubriremos nuevas razas de criaturas e interactuaremos con ellas en una aventura de plataformas destinada a los más pequeños de la casa. Bajo la piel del joven Hiro exploraremos seis mundos, mientras combatimos al ejército de robots que está poniendo en peligro la tierra de los Invizimals. Otro atractivo extra es que podremos intercambiar los Invizimals que consigamos en PS3 con los de la entrega para PS Vita, bautizada como *Invizimals: Alianza*.



En este *Reino Escondido* podremos interactuar con nuevas clases de Invizimals, mientras encarnamos a Hiro.



En todas las entregas de *Gran Turismo* decimos lo mismo, pero a ver quién distingue una pantalla de la foto real de un coche.



Los mejores fabricantes del mundo se han volcado con Polyphony Digital para conmemorar los 15 años de vida de la franquicia GT.



Nuevos circuitos, nuevos coches, prototipos exclusivos... *GT6* promete ser el juego de velocidad más completo de la historia.



El garaje de *GT6* ha engordado en 200 vehículos más, lo que deja la escalofriante cifra de 1.200. A ver si los consigues todos...

PS3 SONY VELOCIDAD

Diciembre 6

Gran Turismo 6

Se ha hecho de rogar, pero el próximo diciembre llegará por fin la sexta entrega del mejor simulador de conducción de todos los tiempos.

Tras más de 70 millones de unidades vendidas, y en el mismo año en el que se cumplen 15 años del nacimiento de la franquicia creada por Kazunori Yamauchi, *Gran Turismo 6* desembarca en PS3 con unas cifras de vértigo y una calidad gráfica sin parangón. *GT6* añadirá 200 nuevos vehículos (alcanzando un total de 1.200) y nueve circuitos, ofreciendo un total de 33 con 71 configuraciones distintas. Mención especial merecen el regreso de Apricot Hill Raceway (*GT4*) y Brands Hatch, meca del automovilismo inglés. Los principales fabricantes de automóviles de todo el planeta han trabajado junto a Polyphony para conmemorar el aniversario de la saga con una serie de prototipos virtuales englobados bajo un nombre: Visión Gran Turismo. Los mejores talentos de 18 marcas del calibre de Alfa Romeo, Alpine, Aston Martin, Bertone, BMW, Giugiaro, Infinity, Jordan, Nike o Zagato han diseñado prototipos que sólo veremos correr en los circuitos de *GT6*. Ya lo largo de 2014 se unirán algunos fabricantes más mediante actualizaciones gratuitas. El 6 de diciembre verá la luz además una edición conmemorativa de *GT6* del 15 aniversario que encerrará, dentro de su espectacular estuche metálico, 20 coches exclusivos, además de trajes especiales de piloto, un casco personalizado y 1.000.000 de créditos para el juego. Una cifra que no tardaremos en pulirnos en coches y mejoras. Posiblemente estamos ante la despedida de *Gran Turismo* en PS3 y habrá que aprovecharla, porque Yamauchi ha afirmado que no hay planes para llevarlo a PS Vita y que tardaría al menos un año en estrenarse en PS4...



Gran Turismo 6 incorporará una física completamente remodelada y mejoras en el motor de renderizado. Será más espectacular que *Gran Turismo 5*.

NOVEDADES





PÁGINA 36

FIFA 14

Aunque parezca mentira, EA Sports lo ha vuelto a hacer y *FIFA 14* no es una mera actualización de clubes y jugadores: PS3 tiene aún recorrido...



PÁGINA 40

Diablo III. Tras arrasar en PC, *Diablo III* llega a PS3 dispuesto a demostrar que los juegos de rol de acción tienen mucho que decir.



PÁGINA 44

Final Fantasy XIV A Realm Reborn. Imagínate un *Final Fantasy* en toda regla en el que puedes compartir tus aventuras con jugadores de todo el mundo en un universo persistente...



PÁGINA 60

Killzone Mercenary. Espectacular hasta decir basta y con un multijugador de quitarse el sombrero, *Killzone Mercenary* demuestra que PS Vita es capaz de mover juegos muy, muy "bestias".

YA LLEGA LO BUENO

Aunque suponemos que estabais esperando el análisis de *GTA V*, los chicos de Rockstar no nos han facilitado el juego a tiempo. No estéis tristes. Podéis leer la review en www.hobbyconsolas.com y deleitaros con el resto de novedades de este mes. Como podéis ver, hay mucho y bueno donde elegir, variedad y calidad para todos los gustos. Y además los juegos de PS Vita, aunque no son muchos, alcanzan un nivel soberbio.

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.

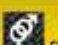
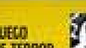


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

  EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO   JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR   EDAD JUEGO EN RED

JUEGO Play RECOMENDADO





Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
EA SPORTS
Editor:
EA
Lanzamiento:
26 SEPTIEMBRE
Precio:
69,95 €
Precio Edición Especial:
79,95 €





JUGADORES **1-7**
JUG. ONLINE **1-22**





TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
INSTALACIÓN **NO**
RESOLUCIÓN **720P**

www.easports.com/es/fifa/fifa14



El engranaje de EA Sports vuelve perfectamente engrasado para deleitar a los amantes del fútbol.

DUEÑO VITALICIO DEL **BALÓN DE ORO** DE PLAYSTATION 3

FIFA 14

Igual que Messi en el fútbol real, EA Sports vuelve a desplegar, por enésima vez, su calidad sobre el césped virtual. El diamante brilla más que nunca.

Hubo un tiempo en que se acusaba a la saga *FIFA* de ser un correcalles cuyos partidos se contaban por goleadas, sin una pizca de realismo que llevarse a la bota. Sin embargo, con la llegada de la actual generación, EA Sports dio con la tecla y, desde *FIFA 08*, se ha convertido en el máximo referente del balompié virtual. Año a año, el estudio canadiense ha ido haciendo fichajes y ajustes hasta lograr un once titular de postín. Esta temporada, con el hardware actual pidiendo ya una prórroga antes de su jubilación, no hay un salto tan grande como el que hubo en *FIFA 10* y *FIFA 12*, pero la nueva entrega del simulador es, con mucho, la más completa de su prolífica historia.

El desarrollo de los partidos es más fluido que nunca. Las pequeñas adiciones jugables, como la protección del balón con los brazos o la conducción más "errática" del balón se traducen en un mayor realismo. Incluso con los jugadores más técnicos, como Messi o Cristiano Ronaldo, resulta difícil hacer esas galopadas de antaño con el balón "imantado" al pie. También la IA está pulida, tanto la de los compañeros como la de los rivales, de modo que la presión es más asfixiante y hay más movimientos en ataque (de espaldas a la defensa o evitando caer en fuera de juego). Eso sí, de los cinco niveles de dificultad, olvidaos de usar los dos primeros, porque, en ellos, los rivales son unos espectadores de lujo, expertos en agasajarnos "a pasillo limpio". En cambio, en clase

» FICHAJES JUGABLES PARA APUNTALAR UN EQUIPAZO



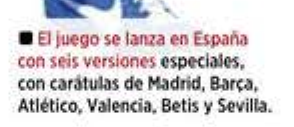
① **BRACEO.** Pulsando L2, el jugador que maneja el balón extiende los brazos para proteger la posesión y evitar los empujones de los rivales.



② **FILIGRANAS.** Los regates se ejecutan, únicamente, con R3. Al ir en carrera se pueden hacer también quiebros en cualquier dirección.



③ **SEGUNDA ENTRADA.** Ahora, al hacer segadas, el jugador se levanta inmediatamente y puede hacer varias intentonas de forma consecutiva.



El juego se lanza en España con seis versiones especiales, con carátulas de Madrid, Barça, Atlético, Valencia, Betis y Sevilla.



El control es similar al de *FIFA 13*, pero la conducción del balón es más realista. Olvidaos de echaros el balón cinco metros por delante.



La IA cuenta con nuevos movimientos y animaciones. Por ejemplo, los delanteros generan espacios cerca del área jugando de espaldas.



El parecido de los jugadores es considerable. Hay decenas de ellos que son perfectamente reconocibles.

GESTIONANDO UN CLUB CON REALISMO

El modo Carrera se puede disputar como jugador o como entrenador. De esta última forma, hay más opciones disponibles:



FICHAJES. El sistema es muy completo: negociaciones con clubes, con jugadores, una red de ojeadores mejorada...



FUTBOLISTAS. Su ánimo varía, y nos lo hacen saber. Pueden lesionarse y tirarse hasta seis meses en el dique seco.



OJEADOR. La búsqueda de promesas cuenta con un nuevo sistema, que resulta mucho más intuitivo y lógico que antaño.

Las mejoras orgánicas hacen que los partidos sean mucho más visuales y que no haya parones en el ritmo, por ejemplo, al sacar desde la banda.

mundial y leyenda, llegar a portería es una tarea absolutamente titánica. Más importantes, si cabe, son las mejoras orgánicas, que hacen que el partido sea más visual. Ahora, prácticamente siempre que el balón sale de banda, un jugador va a buscarlo para sacar enseguida, sin que haya parones de cámara. Asimismo, los jugadores sufren tirones a menudo (antes, sólo le solía pasar al que controlábamos nosotros).

La variedad es otro pilar de esta nueva entrega. Las licencias vuelven a valer su peso en oro. Todas las grandes ligas de Europa están incluidas, muchas incluso con su segunda división: España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia, Holanda, Portugal... Si el año pasado sólo debutó una liga intrascendente, como la de Arabia Saudí, este año, aunque en la beta a la que hemos tenido acceso aún no estaban implementados, se incluirán los campeonatos de Argentina y Chile, además de expandir el de Brasil, que antes no estaba completo. Entre los modos de juego offline, al margen de torneos y amistosos, destaca el modo Carrera, que se puede disfrutar como jugador o como mánager. En el primer caso, empezamos como un simple canterano y debemos llegar hasta la Selección y convertirnos en leyenda, aunque, para ello, haya que pedir cesiones o traspasos. En el segundo caso, que es el que más da de sí, vivimos la vida de un club: negociar traspasos con otros equipos, interactuar con los jugadores (que nos mandan emails para pedir jugar más o para que los vendamos, por ejemplo), enviar a un ojeador a que encuentre jóvenes promesas, hacer frente a lesiones...

También hay que destacar los Juegos de Habilidad, que son 52 pruebas »



El ritmo es muy fluido, pues, cuando el balón sale de banda, ya no hay parones, sino que un jugador corre siempre a por el balón.



El rasero de los árbitros para pitar faltas y sacar tarjetas varía según cuál nos toque. Si adelantamos la barrera, amarilla al canto.



La función Apoya a tu Club sirve para generar una clasificación online y ver qué equipo tiene los aficionados más habilidosos.



Hay 62 estadios, la mayoría de ellos reales: Camp Nou, Bernabéu, Wembley, Veltins Arena, Gerland...



Los menús están más concentrados, lo que permite acceder a las diferentes opciones con mayor facilidad.



Las estadísticas de los partidos son más visuales. Al pulsar Start, vemos lo más importante de un vistazo.



El "ambiente visual" varía según la hora del día y las condiciones climáticas (despejado, lluvia o nieve).



Al sacar de puerta, se puede llamar a un defensa para sacar en corto sin correr riesgos. ¡Por fin!

La licencia incluye todas las ligas importantes de Europa y añade dos nuevas, como son las de Argentina y Chile.

de habilidad tan desafiantes como divertidas. Forman un modo de juego exclusivo, pero además amenizan los tiempos de carga previos a la disputa de los partidos.

El fútbol se disfruta más en comandita, y *FIFA 14* descarga toda su artillería en los modos Online. El modo Temporadas cuenta con un sistema de ascensos y descensos a lo largo de diez categorías, lo que nos invita a mejorar para jugar contra gente cada vez mejor. Además, este año, se puede crear un tándem con un amigo y disputar temporadas cooperativas online (el año pasado, sólo se podía en cooperativo local). También está el modo FIFA Interactive World Cup, que consta de cinco divisiones y divide a los usuarios por confederaciones y países.
Con un sistema muy similar, está el modo Clubes Pro, donde formamos un equipo con hasta diez amigos, de modo que cada uno controla a un único futbolista. Si reunís a una buena cuadrilla, no hay nada que se le pueda igualar. Es el cooperativo con mayúsculas. El modo Ultimate Team también repite presencia, aunque no lo hemos podido probar, ya que los servidores oficiales de *FIFA 14* aún no estaban habilitados.

El apartado gráfico es muy similar al de *FIFA 13*, pero ha mejorado notablemente en un aspecto esencial: el parecido de las caras. Si nos fijamos en los equipos punteros, prácticamente todos los jugadores

CONSTRUYENDO EL EQUIPO DEFINITIVO **A GOLPE DE CROMO**

Entre los modos online, uno de los más atractivos es Ultimate Team, que vuelve con fuerzas renovadas. A base de jugar partidos y ganar monedas, podemos adquirir sobres de "cromos" para ir forjando una escuadra futbolística de leyenda.



LA QUÍMICA entre los futbolistas depende de factores como el club de procedencia o la nacionalidad.



HAY CROMOS CONSUMIBLES que permiten modificar los rasgos de los jugadores y sus estilos de química.



HAY DIEZ DIVISIONES, con ascensos y descensos, para jugar siempre con gente de nuestro nivel.





■ Se puede jugar como portero, como en las anteriores entregas. En el online, los guardametas "humanos" pueden ser muy difíciles de batir.



■ Al ganar partidos, obtenemos experiencia. Hay cien niveles, en cada uno de los cuales se desbloquean diversos artículos para adquirir.



■ Clubes Pro es uno de los modos estrella del Online, ya que pueden participar hasta veintidós usuarios.





El parecido de los futbolistas ha mejorado. Hay decenas que son clavados a sus homónimos reales.

son reconocibles. En el caso de la Liga BBVA, los planteles de Barça, Madrid, Atlético y Valencia son magníficos (salvo algún fichaje de verano, como Isco o Illarramendi). También hay jugadores "sueltos" que están muy logrados, como Carlos Vela o Aduriz. En los equipos menos mediáticos, el parecido es más difuso. Pese a ello, EA Sports, ha hecho, por fin, una excelente labor escultórica.

En el apartado sonoro, los comentarios de Manolo Lama y Paco González, pese a que hay reciclado, son sobresalientes. No sucede lo mismo con las aportaciones a pie de campo de Antonio Ruiz, quien sólo habla de lesiones y sustituciones, a veces de forma muy estridente. Para compensar, el ambiente de los estadios es tremendo, gracias a los cánticos (como el "A por ellos"), los silbidos o los anuncios de la megafonía en distintos idiomas. Para rematar, la banda sonora de los menús, a base de temas indie como *Dreaming*, de Smallpools, es una gozada.

Parecía que ya lo había tocado, pero EA Sports vuelve a levantar su techo balompédico varios centímetros más. No es una revolución, porque la anterior entrega ya era de matrícula, pero pule la fórmula y la hace aún más grande y realista, para poner el colofón a esta generación, antes de que se centren todos los esfuerzos en las futuras entregas para PS4.



■ Hay una decena de cámaras. Muchas se colocan en un lateral, pero también las hay en la línea de fondo o a la espalda de los jugadores.



■ El Centro de Creación permite crearse equipos, jugadores y torneos propios. Se gestiona a través de la página web de EA Sports.

» SE JUEGA IGUAL QUE SE ENTRENA

Los Juegos de Habilidad son minijuegos que sirven para interiorizar los controles. Hay la friolera de 52 pruebas, como éstas:



PASES: meter el balón en porterías pequeñas, rondos al primer toque, paredes, meter la bola dentro de papeleras...



TIROS: derribar dianas, rematar centros de manera acrobática, tirar penaltis a lo Panenka, lanzar faltas con efecto...



REGATES: driblar picas, esquivar monigotes metálicos, disputar una carrera mientras se sortean diversos obstáculos...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El realismo de los partidos y la variedad de modos. El conjunto es completísimo.

» LO PEOR

La IA en los niveles más bajos. El margen para innovar respecto a *FIFA 13* era escaso.

Te gustará + que... FIFA 13



Te gustará + que... PES 2012



91	**» GRÁFICOS** Los partidos van fluidos y el parecido de las caras ha mejorado.
94	**» SONIDO** Lama y González no envejecen, y la BSO tiene temas brillantes.
94	**» DIVERSIÓN** Un simulador puro, con un control genial y muchos modos de juego.
97	**» DURACIÓN** Ya sea jugando offline u online, hay fútbol para decenas de horas.
NOTA 94	EA Sports se vuelve a gustar con un simulador que toma la fórmula del año pasado y la abrillanta hasta el detalle.

Género: ACCIÓN/ROL
Desarrollador: BLIZZARD
Editor: ACTIVISION BLIZZARD
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 59,95 €

JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 1-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

eu.battle.net/d3/es/

Diablo III es un RPG de acción en estado puro con miles de enemigos a los que aniquilar y mucha acción.

UNA VEZ VISITADO EL **INFIERNO**, EL CIELO PUEDE ESPERAR

Diablo III

Blizzard se estrena en PS3 con su exitoso *Diablo III*, una historia de demonios, ángeles caídos del cielo y héroes adictos a la aniquilación de monstruos.

Blizzard arrasó el año pasado en PC vendiendo más de 12 millones de copias de *Diablo III*, pese a la polémica conexión online permanente o la casa de subastas con dinero real. Los usuarios de PS3 no tenemos que sufrir ninguno de estos dos problemas. Se acabó eso de estar jugando en solitario y tener lag o tener que ahorrar dinero para comprar ítems en la subasta. Pero lo mejor no es esto, sino que también contamos con interesantes mejoras jugables.

Los cambios son pequeños pero sustanciales, como la nueva interfaz, que está totalmente adaptada al pad gracias a un sencillo menú radial con el que ver y cambiar fácilmente nuestro equipamiento. Pero el cambio más sustancial, y el que más nos ha gustado, es la posibilidad de esquivar los ataques enemigos usando el stick derecho para rodar. Esto le da un toque mucho más dinámico a los combates y los acerca a lo que los usuarios de consola estamos acostumbrados. Los demás poderes y habilidades están asignadas al resto de botones del mando, salvo el L1, que está reservado para el uso rápido de pociones curativas. A nuestra disposición tenemos 5 clases de personaje: mago, cazador de demonios, bárbaro, médico-brujo, y monje, cada uno con sus habilidades y estilo, pero la mecánica es muy sencilla: recorre-

El mago es una de las 5 clases seleccionables. Sus ataques físicos son débiles, pero tiene maná para rato.

EL **AVERNO** NO ES TAN MALO COMO ALGUNOS LO PINTAN

1 **EL ARGUMENTO.** Una nueva invasión de demonios amenaza la paz de El Santuario, así que nos toca pasear la espada y darles lo suyo.

2 **LOS COMBATES.** La mayor parte del tiempo la pasamos luchando contra hordas de enemigos. Como novedad en PS3, podemos esquivar.

3 **EL INVENTARIO.** Es como nuestra segunda casa. Lo usamos para comparar los objetos que tenemos, equiparnos, colocar gemas en armas...



Las mazmorras se generan aleatoriamente cada vez que iniciamos una partida y la verdad es que el resultado es impresionante.



El desarrollo es bastante lineal, aunque cada área de juego cuenta con mazmorras que podemos visitar al margen de la historia.



Los jefes finales son poderosos y resistentes, pero nos dejan unas recompensas que merecen la pena.





Diablo III tiene una mecánica sencilla y repetitiva, pero que resulta endemoniadamente adictiva.

mos decenas de escenarios enfrentándonos a miles de monstruos con el único propósito de hacernos con un equipo mejor y aumentar de nivel. Todos aquellos que, como nosotros, acudan a terapia para desengancharse de su adicción a la rapiña de ítems en juegos de rol van a tener un serio problema para rehabilitarse con *Diablo III*. Aunque los 4 actos del juego no pasan de las 15 o 20 horas, lo divertido es probar los niveles de dificultad más altos, donde nos esperan los monstruos más temibles y las mejores recompensas.

El juego cooperativo es la gran baza de *Diablo III*. Podemos formar equipo junto a otros tres amigos para repartir tollinas online y, en esta versión de PS3, también 4 colegas en la misma consola, lo que devolverá nuestros salones a la gloriosa, festiva y ruidosa época del multijugador offline. Pero no todo es alegría en el infierno. Un punto que no nos ha gustado es la mejora del personaje, con habilidades que se desbloquean automáticamente, aunque podamos escoger la runa (mejora) que aplicar a cada poder. Lo que ofrece *Diablo III* es muy sencillo: decenas de mazmorras, miles de ítems y juego cooperativo. No tiene nada de original, los combates son algo simplones (pese a los nuevos movimientos de esquive) y es muy repetitivo, pero el acabado final es tan redondo que si esos detalles no te importan estarás irremediablemente enganchado.



Las habilidades de nuestro héroe pueden llegar a ser bestiales, como esta onda congeladora que deja a los enemigos helados.



La cantidad de enemigos en pantalla, efectos de partículas y magias puede hacer que la acción sea un poco caótica en algunos momentos.

» REFORMAS EN EL MISMO **INFIERNO**

Blizzard ha hecho un gran trabajo para trasladar *Diablo III* a la consola de Sony, incluso ofreciendo algunas mejoras.



INTERFAZ. Igual de completa que en PC pero con un explorador radial que resulta útil y perfecto para nuestro stick.



JUGABILIDAD. La cámara está mucho más cerca y han añadido la posibilidad de esquivar ataques enemigos rodando.



COOPERATIVO LOCAL. Además de las partidas online, podemos jugar 4 amigos en la misma consola. ¡Piques asegurados!

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Técnicamente es muy notable y encierra horas y horas de diversión con amigos.

» LO PEOR

El sistema de combates es algo simplón y la mecánica es demasiado repetitiva.

Te gustará + que...
DUNGEON SIEGE III



Te gustará + que...
SACRED 2



86	**» GRÁFICOS** Los escenarios están algo vacíos, pero el acabado final es resultón.
92	**» SONIDO** La banda sonora es espectacular y el doblaje al español muy bueno.
90	**» DIVERSIÓN** Su juego cooperativo y lo adictivo de su propuesta enganchan.
86	**» DURACIÓN** La historia nos lleva unas 15-20 horas, aunque es rejugable.
NOTA 89	Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo.



18

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **2K MARIN**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

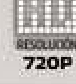

JUGADORES 1


JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


INSTALACIÓN NO


RESOLUCIÓN 720P


www.thebureau-game.com



El enemigo de EE.UU. en la Guerra Fría no resultaron ser los comunistas soviéticos, sino los inesperados invasores alienígenas.



SORPRESAS TE DA LA **GUERRA FRÍA**

The Bureau: XCOM Declassified

En los años sesenta, en Estados Unidos temían un ataque comunista, pero lo que no sabían era que su mayor amenaza no viene de este planeta...

La saga *XCOM* resucitó en 2012 con *Enemy Unknown*, un excelente juego de estrategia que nos enfrentaba a una invasión alienígena. Un año después llega una nueva entrega que hace las veces de precuela, para explicarnos los orígenes de la invasión y de la organización gubernamental encargada de combatirla y ocultarla. *The Bureau* viene firmado por los creadores de *BioShock 2* y supone la reorientación de la franquicia hacia el género del shooter, pero sin renunciar al componente táctico. Los disparos en tercera persona y la búsqueda de coberturas son la piedra angular del juego, pero las órdenes a los compañeros son también fundamentales para que William Carter, el protagonista, logre vencer a los aliens.

Las órdenes a nuestro pelotón se ejecutan a través del llamado Enfoque de Batalla, un sistema que ralentiza la acción para que nos dé tiempo a idear movimientos en el tablero de ajedrez que es el campo de batalla. Hay hasta cuatro tipos de soldados, cada uno con unas habilidades, lo cual se traduce en unas refriegas muy variadas y satisfactorias. Por ejemplo, el Comando puede mofarse de los enemigos para atraer su atención, lanzar oleadas de pulsos y proyectar campos de energía. El Ingeniero puede colocar minas, dispersar acumulaciones de enemigos o desplegar torretas. Por su parte, el Soldado de

The Bureau es un juego de acción en tercera persona de los creadores de *BioShock 2*.

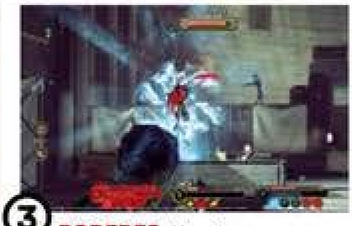
LAS TÁCTICAS DE UN AGENTE DE LA CIA PARA **SOBREVIVIR**



1 TIROS. Sus mecánicas como juego de acción son bastante clásicas, con la posibilidad de disparar desde la cadera o bien apuntando.



2 COBERTURAS. Es vital estar parapetado en todo momento para no morder el polvo. Por desgracia, ninguna superficie se destruye.



3 PODERES. Hay cinco, que se adquieren al ir subiendo de rango: curación, elevación, lanzar una masa, desplegar un dron y control mental.



Los compañeros pueden morir. Si caen y no los levantamos de inmediato, morirán y nos veremos obligados a entrenar a otro soldado.



Los mutones son los enemigos más duros de los cerca de quince distintos que hay. Para darles matarile, hay que destrozar sus corazas.



Hay tres tipos de escenarios: áreas rurales de Estados Unidos, instalaciones alienígenas y la base de la agencia XCOM.





La ambientación y los guiños a la historia de la Guerra Fría confieren un tono especial a este juego de acción.

reconocimiento puede camuflarse con invisibilidad, realizar disparos lejanos y ordenar ataques aéreos. Finalmente, la clase de apoyo lanza estimulantes, genera escudos y rompe blindajes enemigos.
La aventura dura unas doce horas y cuenta con una ambientación fabulosa, apoyada por las múltiples conversaciones y referencias históricas. La trama tiene tres posibles finales, que dependen de cierta decisión que hay que tomar en un momento dado. Lo malo es que, en el tramo final, 2K Marin ha preferido centrarse en la campaña, por lo que no hay multijugador. Habría sido difícil implantar modos competitivos, dadas las pausas que provoca el tono táctico del juego, pero quizá un modo cooperativo...

Gráficamente, el juego cumple, aunque sin alardes. La base y los escenarios rurales tienen un gran diseño, que contrata con las "clónicas" instalaciones alienígenas. Lo que más se echa en falta es que haya coberturas destructibles, como las de *Enemy Unknown,* que podrían haberle dado un tono aún más táctico al juego. Al menos las voces están en castellano, pero con el habitual fallo de que a veces no escuchamos al otro personaje si no estamos cara a cara...
Pese a esos inconvenientes, *The Bureau XCOM Declassified* supone un pequeño soplo de aire fresco dentro del "trillado" género del shooter, gracias a su componente táctico y a su excelente ambientación.



El arsenal se divide entre las armas clásicas y las de plasma que arrebatamos a los extraterrestres. Estas últimas son mucho mejores.



En muchos diálogos, tenemos dos opciones de respuesta: podemos mostrarnos amables con el interlocutor u optar por una actitud borde.

PONIENDO EL FOCO EN LA BATALLA

El Enfoque de Batalla es un sistema que ralentiza la acción para dar órdenes tácticas a los dos soldados que nos siguen.



MANDAR. Podemos indicar hacia dónde queremos que se muevan, a qué blanco han de disparar o qué habilidad usarán.



CUATRO CLASES. Tenemos ingenieros, comandos, soldados de reconocimiento y de apoyo. Cada uno con sus habilidades.



PERSONALIZAR. Se puede modificar el nombre, la apariencia y el equipo. Hasta ocho soldados podemos tener en nómina.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad que dan los poderes a las refriegas. La ambientación en la Guerra Fría.

» LO PEOR
No hay coberturas destructibles ni online. Fallos en la implementación de las voces.

Te gustará + que... **FUSE**



Te gustará − que... **XCOM ENEMY UNKNOWN**



84	**» GRÁFICOS** Correctos y con un filtro a lo años 60, aunque sin grandes alardes.
88	**» SONIDO** Buena música y voces en español, pero no están bien implementadas.
89	**» DIVERSIÓN** La mezcla de tiros y táctica funciona. Y la historia es notable.
85	**» DURACIÓN** La aventura se completa en unas doce horas. No hay multijugador.
NOTA 87	2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.

16

Género:
MMORPG

Desarrollador:
SQUARE ENIX

Editor:
SQUARE ENIX

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
35,99 €

Cuota mensual:
10,99 €

JUGADORES	JUG. ONLINE	TEXTOS	VOCES	INSTALACIÓN	RESOLUCIÓN
1	MMO	INGLÉS	INGLÉS	7,4 GB	720P

www.finalfantasyxiv.com/

■ *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* es un MMORPG, un juego de rol en el que interactuamos con jugadores de todo el mundo en un universo que sigue vivo aunque no estamos conectados.

CUANDO EL ROL MASIVO ONLINE **RENACE DE SUS CENIZAS** EN PS3

Final Fantasy IV: A Realm Reborn

Las puertas del continente de Eorzea están abiertas para guerreros ávidos de aventuras que quieran compartir su viaje con jugadores de todo el mundo.

Tras el fallido primer intento con *Final Fantasy XIV Online*, los chicos de Square Enix se han puesto las pilas y han rehecho de cero este juego de rol masivo con un nuevo motor gráfico y corrigiendo todos los errores técnicos. Como ya sabéis, que estemos hablando de un MMORPG implica que hay que jugar siempre conectados a internet, ya que nuestras acciones influyen en un universo vivo, que cambia aunque no estemos conectados. Y para mantener los servidores que alojan este universo tendremos que pagar una cuota mensual de 11 €, con los primeros 30 días gratis.

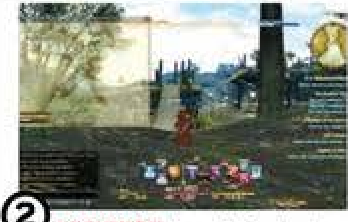
Antes de comenzar la aventura por los extensos parajes del continente de Eorzea, debemos crear a nuestro "otro yo" mediante un intuitivo y completo editor. En él decidimos sexo, clase (hay 7 disponibles) y raza. Podemos crear gratuitamente todos los personajes que queramos, pero no podrán estar todos en el mismo servidor. Ya con nuestro personaje nos lanzamos a explorar Eorzea para enfrentarnos a misiones principales (que tienen que ver con la historia) y misiones secundarias que nos ayudan a conseguir dinero, experiencia y distintos objetos, como pociones, armas, armaduras... La pena es que estas misiones son bastante repetitivas: hacer de recadero, derrotar una cierta cantidad de criaturas... Y llegamos a los combates, que son en tiempo real y algo caóticos al principio, ya

■ Las razas y clases de personajes no serán desconocidas para los jugadores habituales de *Final Fantasy*.



UN **DESARROLLO** TRADICIONAL, EFICIENTE Y MUY ROLERO

1 **AVATAR.** El completo editor nos permite escoger la raza, clase y sexo del héroe y crearlo a nuestro gusto gracias a numerosas opciones.



2 **MISIONES.** Las principales (se distinguen con una llama) narran la historia y las secundarias, ayudan a obtener experiencia y materiales.



3 **PELEA EN TIEMPO REAL.** Al subir de nivel recibimos PC que nos sirve para mejorar las características de los personajes como la vitalidad.



■ Junto a otros siete jugadores podemos formar un grupo con el que realizar las misiones más importantes. La clave es llevarse bien.



■ Tener una rápida conexión a internet es indispensable para poder jugar sin que el juego sufra parones, vaya a saltos o se ralentice.



■ Los combates son rápidos y en tiempo real. Al principio se hacen confusos, porque para atacar debemos pulsar varios botones a la vez.





Tener que pagar cuotas no agradará a todo el mundo, pero el mágico mundo de Eorzea engancha.

que hay que mantener pulsados varios botones a la vez para que el personaje realice su ataque. Ataques que evolucionan al subir de nivel.

Hasta aquí todo normal, aunque al ser un MMO hay cosas que no veréis en otros RPG, como los eventos aleatorios (FATE) que saltarán mientras exploramos los grandes escenarios de Eorzea. Estos sucesos consisten en acabar con un enemigo en un determinado periodo de tiempo y la gracia es que podemos contar con la ayuda de los jugadores que anden por allí. Para interactuar con ellos disponemos de un cuadro de diálogo en la esquina inferior izquierda. Al pulsar en él se abre un teclado donde podemos escribir en el idioma que deseemos, aunque el juego esté íntegramente en inglés (bastante asequible, eso sí). Sólo hay que esperar respuesta, que puede ser en cualquier idioma, claro. También podemos invitar a otros jugadores a que se unan a nuestro equipo (hasta un máximo de 8) o aceptar la invitación de otros. Tener que jugar conectados provoca en ocasiones que ciertas zonas tarden un poco más en cargar y que los personajes se muevan más lentamente. Eso sí, el apartado técnico sorprende por lo cuidado y elaborado de todos sus elementos, BSO incluida. En definitiva, un juego que une los elementos más reconocibles de *Final Fantasy* con lo mejor de los MMORPG. Si te enganchas, las horas de diversión están aseguradas. ●



■ A medida que subimos de nivel, nuestro avatar se va especializando en la clase a la que pertenece (gladiador, mago, etc.).



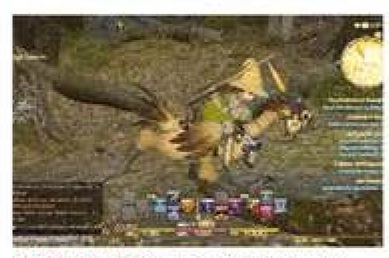
■ En el cuadro de diálogo aparecen tanto nuestras conversaciones como las de otros jugadores que estén cerca de nuestro personaje.

» DIFERENTES FORMAS DE **VIAJAR**

Algunas ciudades de Eorzea están muy lejos, por ello conviene decidir una buena manera de moverse por el continente.



ANDANDO. Ideal para disfrutar de los amplios espacios e ir subiendo de nivel derrotando a los enemigos que veamos.



EN CHOCOBO. Una vez lleguemos al nivel 10 podemos alquilar, por un módico precio, una de estas famosas criaturas.



TELETRANSPORTE. Para viajar de forma instantánea debemos pagar una suma de dinero variable según la ciudad.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El apartado gráfico y las casi infinitas posibilidades que ofrece, solos o en compañía.

» LO PEOR

Algunas misiones son tediosas. A veces el desarrollo es algo lento. Está en inglés.

Te gustará + que... **DEFIANCE**



Te gustará + que... **DC UNIVERSE ONLINE**



89	**» GRÁFICOS** Los entornos y personajes muy bien detallados y puro "estilo *FF*".
88	**» SONIDO** Buenas melodías. Reconocerás algunas clásicas de *Final Fantasy*.
88	**» DIVERSIÓN** Algunas misiones pueden tediosas, pero los combates divierten.
95	**» DURACIÓN** Tantas horas como desees: misiones principal y secundarias, FATE...
NOTA 89	Un juego sencillo y adictivo que gustará a los fans de la saga que perdonen que esté en inglés y que haya que pagar cuotas.



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **GRASSHOPPER**
Editor: **DEEP SILVER**
Lanzamiento: **YA A LA VENTA**
Precio: **60,99 €**
Precio Fan Edition: **75,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS/JAP**


INSTALACIÓN **4084 MB**




RESOLUCIÓN **720P**


www.loveandkill.com/





La enfermiza mente de Suda51 convierte a una turgente moza en una especie de gamba... La acción más grotesca te espera en *Killer is Dead.*

UN ASESINO CON KATANA EN UN MUNDO DE **LOCURA**

Killer is Dead

El padre de *No More Heroes* vuelve a dejarnos sin palabras con un juego repleto de acción y personajes delirantes. Afila la katana. Comienza la caza.

Si algo bueno tiene Goichi Suda, además de su sentido del humor, es que no se pliega ni a las modas ni a los gustos del mercado. Tras encadenar dos obras tan notables como *Shadows Of The Damned* y *Lollipop Chainsaw*, regresa con un nuevo título, que ya ha provocado división de opiniones y bastante polémica.

***Killer is Dead* fusila sin contemplaciones elementos** de juegos propios y ajenos (la estética de *Killer 7*, las ejecuciones de *Bayonetta*...) para contarnos la historia de Mondo Zappa, un asesino encargado de dar caza a otros asesinos. Sí, la propuesta recuerda bastante a *No More Heroes*, pero es aún más delirante. Y es que las situaciones a los que tendremos que hacer frente dejarán sin palabras a cualquiera que no haya experimentado antes con alguno de los anteriores juegos de Suda51. Nos enfrentaremos a un calavera melómana, un tren ruso poseído, un samurái que cabalga sobre un tigre o un gigante precolombino, utilizando una katana y el brazo biónico del protagonista, el musselback, capaz de transformarse en un taladro o un arma de fuego. Hasta llegar al asesino en cuestión tendremos que ir dando buena cuenta de los wire, unas criaturas cuyo diseño recuerda bastante a los enemigos de *El Shaddai: Ascension of the Metatron*, mientras absorbemos la sangre derramada para recuperar parte de nuestra energía. La mecánica es bastante simple. Contaremos con un botón para usar la katana,

Para ver a las chicas en ropa interior utiliza las gafas de Scarlett durante los minijuegos de ligoteo. Serán guarretes...

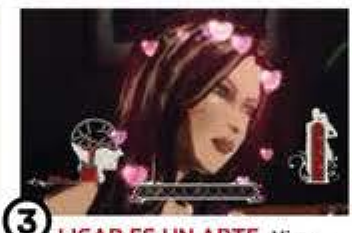
» TRES ELEMENTOS QUE HACEN DE ESTE JUEGO **ALGO ÚNICO**



1 ESTÉTICA DE CÓMIC. Heredada de *Killer 7*, uno de los primeros éxitos de Grasshopper. Cel shading y colores muy saturados.



2 AMOR POR EL ABSURDO. Y no sólo por el desfile de enemigos chiflados. Nos referimos al huevo frito que reina en los recuerdos de Mondo.



3 LIGAR ES UN ARTE. Mira a las chicas a los ojos para disimular, y cuando aparten la vista, dispara tu barra de valor oteando en sus escotes.



■ Un duelo en moto frente a un samurái de 2'40 de altura subido en un tigre gigante. Es lo habitual, los martes por la noche, en Kyoto.



■ Suda 51 deja huella: si en su día jugaste con *Shadows of the Damned*, seguro que estas lámparas-ciervo te resultan familiares.



■ Mondo intentará averiguar más sobre sus recuerdos perdidos en un par de niveles muy oníricos.





Como todas las obras de Suda51, *Killer is Dead* es de esos juegos que amarás... o detestarás.

otro para dar puñetazos y otro para bloquear ataques y ejecutar parries. Si lo hacemos en el momento exacto, activaremos un "tiempo bala" que nos dará unos segundos para laminar enemigos a placer (otro plagio de *Bayonetta*). En esta simplicidad reside la mayor debilidad de *Killer is Dead* (junto con una cámara muy mejorable), y es que no podemos evitar la impresión de que da igual aporrear el botón de la katana que exprimir los movimientos especiales que vayamos desbloqueando con el dinero conseguido. Una mecánica más pulida y profunda habría hecho mucho bien a un juego pródigo en momentos deliciosamente surrealistas.

Lo de ligarse mozas ha sido el aspecto más publicitado de *Killer is Dead*, pero no podemos obviar ese tour onírico por los recuerdos de Mondo (en el que un huevo frito cobra un sorprendente protagonismo), ni detalles tan grotescamente cómicos como ese archienemigo que te recibe en su palacio mientras se está cortando las uñas del pie. En *Killer is Dead* hay sangre, decapitaciones a mansalva, erotismo chusco y mucha acción. Elementos que, unidos a una estética de cómic muy particular (heredada del mítico *Killer 7*), podría haber convertido a este *Killer is Dead* en un éxito. Lástima que no hayan incluido una mecánica de lucha más ambiciosa. Aun así, si eres fan de la obra de Suda51, sabrás apreciar todo lo bueno que encierra este juego.



■ El prólogo de cada misión está facturado con animación 2D, en un estilo muy similar a la fase shooter 2D de *Shadows of the Damned*.



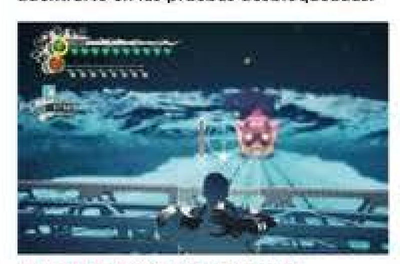
■ *Killer is Dead* fusila sin complejos elementos de unos cuantos juegos. Incluso podremos realizar ejecuciones como en *Bayonetta*.

» UN ALTO EN LA AGENDA **DEL ASESINO**

A medida que vayas asesinando a tus objetivos, se irán desbloqueando más pruebas con los que sumar puntos y dinero.



UN MAPA TEÑIDO DE SANGRE. Decide si acudir a tu próxima misión o adentrarte en las pruebas desbloqueadas.



PARA TODOS LOS GUSTOS. Inspiradas en los capítulos superados, hay pruebas de tiro, otra en moto...



SCARLETT. Tendrás que encontrarla en cada escenario para desbloquear sus desafíos. Supéralos y podrás ligar con ella.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Su sentido del humor. La peculiar banda sonora y los minijuegos de ligoteo.

» LO PEOR

La cámara, que te vende vivo en ocasiones. La mecánica de lucha es muy simple.

Te gustará + que... GOLDEN AXE: BEAST RIDER



Te gustará − que... SHADOWS OF THE DAMNED



85	**» GRÁFICOS** Una estética rompedora, aunque no para todos los gustos.
82	**» SONIDO** Akira Yamaoka firma una BSO tan peculiar como el resto del juego.
79	**» DIVERSIÓN** El control es simplón, pero te reirás a carcajadas con el juego.
84	**» DURACIÓN** Te costará un buen puñado de horas desbloquear todos los extras.
NOTA 84	**Humor y estética muy particular. Un juego de autor que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple.**



12

Género: **ROL DE ACCIÓN**
Desarrollador: **SQUARE-ENIX**
Editor: **SQUARE-ENIX**
Lanzamiento: **13 DE SEPTIEMBRE**
Precio: **39,95 €**


JUGADORES 1


JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO

VOCES INGLÉS


INSTALACIÓN NO


RESOLUCIÓN 1080P

www.kingdomhearts.com



Sora desenfunda su Llave Espada para hacer frente a los sincorazón que están asolando los universos Disney.

UNA AVENTURA CAPAZ DE UNIR A TODOS LOS **CORAZONES** EN HD

Kingdom Hearts HD 1.5 Remix

Casi once años después de la salida del primer *KH*, volvemos a ponernos en la piel del elegido de la Llave Espada, en una completa reedición HD.


Sora, el protagonista, va viaja en compañía de Goofy, Donald y otros héroes Disney.

Hace más de una década que llegó a PlayStation 2 una aventura que marcaría un antes y un después en el mundo del RPG japonés: *Kingdom Hearts*. Su original planteamiento, mezclando personajes de Disney y de *Final Fantasy*, y su divertido desarrollo con combates en tiempo real, le convirtieron en un gran éxito al que siguieron secuelas, spin-offs y precuelas... Ahora, Square-Enix reúne en un mismo Blu-Ray, y en alta definición, los tres juegos que forman la primera parte de la saga bajo el título *Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX*.

Lo mejor de todo es que no es una mera remasterización. Así, la versión del primer juego de la saga, *Kingdom Hearts*, no es la misma que jugamos aquí, sino la *Final Mix* que sólo salió a la venta en Japón y que incluía extras como escenas inéditas, combates contra jefes secretos y nuevos objetos y armas. El desarrollo es el mismo que jugamos en PS2 y volveremos a explorar universos Disney, como el de Tarzán, Peter Pan o la Sirenita, enfrentándonos a hordas de sincorazón en dinámicos combates en tiempo real. El control es un poco tosco a veces, pero la cámara se ha modificado para que sea más dinámica. Y por si no tenemos suficiente, gracias a este *ReMix* podremos disfrutar por primera vez por estos lares de *KH Re: Chain of Memories*. Esta adaptación en 3D del juego de GBA es una secuela directa del primer *KH* en la que el sistema de batalla es bien diferente. Armados con

» MUCHO MÁS QUE UNA **REMASTERIZACIÓN** EN HD


① ***KH: FINAL MIX.*** Esta versión incluye extras inéditos, como peleas contra jefes más poderosos, objetos y armas nuevas, y mucho más.


② ***CHAIN OF MEMORIES.*** Adaptación en 3D del juego que apareció en GBA. Es la secuela directa del primer *Kingdom Hearts*.


③ ***KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS.*** Narra los hechos entre *Chain of Memories* y la segunda parte de la saga, *Kingdom Hearts II*, no incluida.


El desarrollo de cada juego es el mismo que el que ya pudimos jugar en PS2, salvo por unas ligeras modificaciones, gráficos HD y trofeos.


Gracias a la conversión a HD los entornos son muchos más claros y nítidos, distinguiéndose así cada detalle, aunque con fallitos gráficos.



Los personajes más carismáticos de los universos Disney y *Final Fantasy* se dan cita en cada entrega.





Una oportunidad de oro para recuperar uno de los clásicos de PS2 más añorados… Y con extras.

nuestra llave espada, derrotamos a nuestros enemigos, pero empleando naipes que pueden ser de ataque, mágicos, de invocación y especiales, por lo que tener una buena baraja es vital para ir avanzando en el Castillo del Olvido. Y para el final dejamos *Kingdom Hearts 358/2 Days*, un juego de Nintendo DS que no es jugable, sino que tiene disponible un Modo Teatro en el que se narran los hechos del juego en forma de cinemáticas.

Todas las escenas juntas forman una película de más de tres horas, que podemos ver por capítulos. Asimismo, se han incluido algunas opciones como Extras con la biografía de los personajes y el Diario de Roxas.

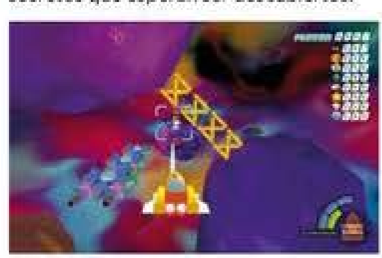
Técnicamente, la conversión HD es bastante notable, destacando lo vivo y nítido de los colores. Ahora todo está más claro y no tiene el aspecto borroso o granulado de la versión de PS2, aunque se mantienen fallos gráficos del original como popping y texturas borrosas. Y no resulta agradable el marco negro alrededor de la pantalla de juego…
La banda sonora repite, conservando temas de los mundos Disney y algunos propios, como el famoso Simple and Clean de Utada Hikaru.
Por último, la inclusión de trofeos en los tres juegos hacen de este un recopilatorio muy completo que encantará a los fans de la saga que quieran vivir de nuevo esta historia y seguro que engancha a nuevos jugones, fans del rol nipón.


Además del natural lavado de cara HD se han retocado detalles como la cámara (más dinámica) y hay mejor acceso a los comandos.


En *Re: Chain of Memories* nuestras armas son unas curiosas cartas que tienen multitud de usos: podemos ejecutar ataques, lanzar magia…

EXTRAS EN ALTA DEFINICIÓN

Aparte de las 3 historias principales, cada uno de estos *Kingdom Hearts* esconde secretos que esperan ser descubiertos.


NAVE GUMI. Las fases entre mundos en las que manejamos la nave en la que viajan Sora y cía continúan muy presentes.


MODIFICA TUS NAIPES. Al conseguir nuevas y poderosas cartas, podemos añadirlas a nuestra baraja principal.


DIARIO DE ROXAS. Para tener una visión completa de *358/2 Days* podemos leer lo que pasa por la mente del prota.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
No ha perdido nada de su encanto gracias a su historia y personajes. 3 juegos en uno.

» LO PEOR
Los errores técnicos, como el popping, no se han solucionado. El control es tosco.

Te gustará + que… TIME AND ETERNITY


Te gustará − que… NI NO KUNI


85	**» GRÁFICOS** Aunque se le notan los años, todo se ve más nítido y brillante en HD.
88	**» SONIDO** Mezcla temas originales con versiones de canciones Disney.
88	**» DIVERSIÓN** Explorar los diferentes mundos Disney es muy adictivo.
90	**» DURACIÓN** 40 horas yendo a saco, más las 3 de vídeo, secretos, trofeos…
NOTA 88	Los fans de la saga no deberían perdérselo y tampoco los seguidores del J-RPG en general. Completo y a buen precio.



16

Género: **ACCIÓN**

Desarrollador: **SPARK UNLIMITED**

Editor: **CAPCOM**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **60,99 €**


JUGADORES 1


JUG. ONLINE 1-10


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


INSTALACIÓN SI

RESOLUCIÓN 720P

lostplanethegame.com



Lost Planet 3 mezcla tiros y exploración, para narrar los acontecimientos anteriores a los dos primeros juegos de la saga.

EL OBRERO QUE LEVANTÓ EN ARMAS A TODO UN **PLANETA**

Lost Planet 3

Capcom abandona los delirios cooperativos de *Lost Planet 2* en una precuela que narra cómo era la vida de los primeros colonos de E.D.N.III

De factura occidental (al contrario que los anteriores), *Lost Planet 3* nos hace retroceder 50 años atrás, para encarnar a Peyton, un obrero contratado para perforar en E.D.N. III, que no tardará en comprobar que hay más que hielo bajo su superficie. Concretamente, nos esperaran hordas de akrids, encontronazos con los Piratas de Hielo y la ambición sin límites de NEVEC, la corporación encargada de explotar el planeta. El trabajo de perforador, recorriendo la superficie de E.D.N.III a bordo del meca (el robusto robot, antepasado de los vital suit de los anteriores *Lost Planet*), pronto dará paso a una auténtica aventura, en la que Peyton tendrá que explorar instalaciones abandonadas mientras explota un arsenal creciente frente a akrids de todo tipo y tamaño. Y todo ello sin dejar de desempeñar el trabajo para el que ha sido contratado, instalando postes caloríficos (los mismos que nos salvaban de la congelación en el primer *Lost Planet*) y reparando el equipo de NEVEC.

La mecánica de *Lost Planet 3* navega entre el shooter (con la cámara situada sobre el hombro del personaje) y la exploración, con ocasionales peleas contra akrids de categoría G a bordo del meca, a través de una vista de cabina y que se convierten en lo mejor del juego. La interacción de Peyton con el meca (podremos entrar y salir de él en todo

Jim Peyton fue contratado para perforar, pero no le quedarás más remedio que liarse a tiros.

EN EL PLANETA E.D.N. III NO HAY UN **SEGUNDO** DE DESCANSO



1 **RECOGER E-TERM.** Tendrás que instalar los postes caloríferos y pasarte de vez en cuando a recoger el valioso E-Term que extrae del planeta.



2 **AKRID EN PIE DE GUERRA.** La fauna autóctona de E.D.N.III te obligará a no bajar la guardia ni un segundo, mientras afinas tu puntería.



3 **EL MECA, TU ALIADO.** Sirve como vehículo de transporte, plataforma de perforación e incluso de arma frente a los Akrid gigantes.


En E.D.N. III encontraremos akrids de todo tipo y tamaño: desde parientes del estrujacaras de "Alien" hasta los colosos de categoría G.


Al igual que en las anteriores entregas de la saga, la clave para acabar con los akrid es disparar a las partes marcadas en naranja.


El diseño de los akrid, aunque vistosos, está por debajo de lo visto en los anteriores *Lost Planet*.





Lost Planet 3 no logra recuperar la espectacularidad de la primera entrega, pero sabe entretener.

momento) es lo más atractivo de un título que, aunque supone un gran salto respecto a las anteriores creaciones de Spark Unlimited (*Legendary* y *Turning Point*), no está a la altura del *Lost Planet* original. Los efectos atmosféricos están realmente logrados, pero las texturas y el diseño de los akrid está por debajo de lo que un fan de la saga podría esperar. Las misiones secundarias (que nos aportarán una buena cantidad de E-Term con la que comprar armamento y mejoras para el meca) añaden horas de juego a la campaña central, en la que se ve la huella de *Dead Space* y de clásicos del cine de la talla de "Alien", en especial en la música y el uso de la luz para crear una atmósfera que multiplique nuestras pulsaciones en el interior de las instalaciones abandonadas.
En cuanto al multijugador, Capcom ha incorporado cuatro modos multijugador, que tienen en los vital suit su mejor baza.

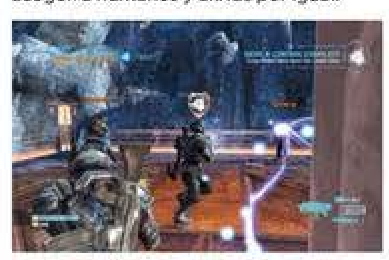
Aunque hubiera supuesto un suicidio comercial, nos preguntamos cómo habría resultado *Lost Planet 3* si Capcom hubiera apostado por centrar todo el protagonismo en el meca. Y es que las peleas cuerpo a cuerpo con los akrid gigantes son lo mejor de un título entretenido y pródigo en buenas ideas, aunque en conjunto no alcanza todo el potencial que se le debe exigir a Capcom y una franquicia como *Lost Planet*. Aún así, es mucho más divertido que el anterior...


Hay varias misiones secundarias, una de ellas nos obligará a tomar muestras de ADN de cada akrid. Ellos no estarán por la labor, claro.

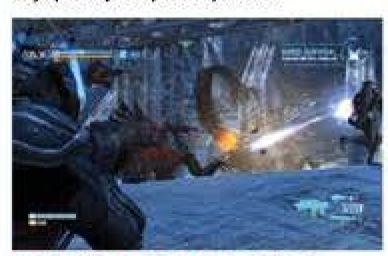

Los QTE no consisten en apretar un botón y basta. Para apuñalar a los bichos antes tendremos que situar el cursor en el punto exacto.

» LOS PIRATAS DE LA NIEVE **VERSUS** NEVEC

Lost Planet 3 despliega cuatro modos multijugador y seis mapas distintos, que acogen a humanos y akrids por igual.


DOS FACCIONES ENFRENTADAS. Las tropas de NEVEC se enfrentarán a los Piratas por el dominio de E.D.N. III.


CON MECAS TODO MEJORA. Multiplican tu potencia de fuego. Eso sí, hay que bajarse para repararlo.


LOS AKRID, CONTRA TODOS. El modo Supervivencia Akrid enfrenta a dos facciones contra oleadas de bichos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Todo lo que rodea al meca, en especial los combate cuerpo a cuerpo con akrids.

» LO PEOR
Las texturas y el diseño de los akrids están por debajo de lo que nos esperábamos.

Te gustará + que... LOST PLANET 2



Te gustará − que... DEAD SPACE



80	**» GRÁFICOS** Magnífico uso de la luz. Las texturas habrían requerido un hervor.
87	**» SONIDO** La música, de lo más cinematográfica, multiplica la tensión.
80	**» DIVERSIÓN** Nos habría gustado ver más combates en meca y menos tiros.
88	**» DURACIÓN** Unas 9 horas, pero hay que añadir misiones secundarias y el multi.
NOTA 83	Un correcto juego de acción con buenas ideas, pero con defectos gráficos y un desarrollo que se queda por debajo del primero.

JUEGO RECOMENDADO Play

Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS3: **44,95 €**

JUGADORES 1-4
JUG. ONLINE 1-4
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN NO
RESOLUCIÓN 720P

rayman.ubi.com/legends/es-es/

Rayman Legends es un colorista plataformas 2D que atrapa en sus coloristas y bien diseñados niveles.

SALTA Y BAILA COMO SI NO HUBIERA MAÑANA

Rayman Legends

Tras un montón de tiempo en la recámara, *Rayman* ha regresado para demostrar que *Origins* era sólo el principio de lo bueno.

El primer *Rayman*, un bellísimo plataformas 2D, fue uno de los mejores juegos del género en PSone y tras algunas versiones 3D en PS2, el simpático personaje de Michel Ancel desapareció de las consolas de Sony hasta que reapareció en 2011 sorprendiendo con otra aventura 2D, visualmente impactante, divertida y compleja. Fórmula que Ubisoft Montpellier repite ahora con esta segunda parte, que adapta la frescura de los viejos plataformas a las capacidades técnicas de las consolas actuales. El colorido, la fantasía y la personalidad que caracterizaban a *Origins* se mantienen en *Legends* y aunque el juego fue diseñado pensando en Wii U, el estudio galo ha hecho un gran trabajo, en el que no hay niveles de relleno ni confusiones en el control.

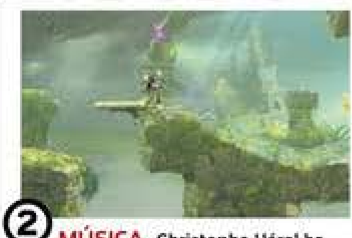
El Claro de los Sueños ha sido invadido y Rayman, Globox y compañía deben tratar de liberar "diminutos" durante toda la aventura para devolver el orden habitual. Nada de guión deslumbrante, ni falta que le hace. A partir de esta premisa aparece una galería de pinturas y cada cuadro pertenece a un universo diferente. Nuestro objetivo principal es recoger al mayor número de diminutos, que nos servirán para desbloquear niveles y personajes. El diseño de niveles es una delicia, con fases variadas, coloridas y mágicas. Los seis mundos principales de *Legends* son muy diferentes entre sí: fases

Rayman, Globox y compañía regresan en un divertido plataformas con un multijugador más divertido aún.

TRES DETALLES QUE **DEJAN HUELLA**



1 **MULTIJUGADOR.** Lo mejor es disfrutar la aventura en compañía. Con hasta cuatro mandos, la diversión está asegurada en *Legends*.



2 **MÚSICA.** Christophe Héral ha compuesto una banda sonora enérgica, optimista y mágica que enmarca la fantasía de Rayman.



3 **DISEÑO DE NIVELES.** Otro de los puntos fuertes es la variedad y el colorido y variedad de los escenarios. Hay más de 100 niveles y no te cansas.



Todos los entornos pueden tener trampa. Normalmente, las paredes subterráneas tienen pinchos o se cierran rápidamente.



Cada nivel tiene fases de bonus escondidas por los escenarios. Si las superamos rescatamos a reyes diminutos o conseguimos más lums.



Los enemigos finales han vuelto tres veces más grandes y malhumorados. Puedes pedir ayuda para derrotarlos....





Legends destaca por su diseño de niveles variado, colorido y mágico y tiene extras para dar y tomar.

acuáticas, celestiales, infernales, de fiestas mexicanas o bosque llenos de detalles que hacen querer parar para contemplarlo todo con calma. Las exploraciones son dinámicas y veloces, y aquí entra en juego Murfy. Si jugamos solos, controlamos a Murfy con un botón del mando y realiza acciones de forma automática, cambiando completamente el sistema de niveles visto en *Origins*. La rana nos ayuda (o no) a molestar a los enemigos, mover plataformas, activar nuevos ca minos o cortar cuerdas para facilitarle el paso a Rayman. La esencia del juego son las fases musicales caóticas en las que pegamos patadas y puñetazos al ritmo de canciones tan míticas como Eye of the Tiger de Survivor.

En todo lo que se refiere a jugabilidad, *Legends* tiene pocas fisuras, aunque si tuviéramos que sacarle un fallo sería que las penalizaciones por morir son nulas. En cualquier caso el juego no es un paseo y, para los más hábiles, Ubisoft ha diseñado otros modos para ampliar la experiencia de juego (de por sí con un factor rejugable muy alto): 40 fases rediseñadas de *Rayman Origins*, los desafíos diarios para jugar online con gente de todo el mundo y Kung Foot, un minijuego para echar partidas de fútbol con hasta tres amigos. *Legends* tiene extras para dar y tomar. Una experiencia casi perfecta llena de nostalgia plataformera, apta para jugadores de todas las edades.



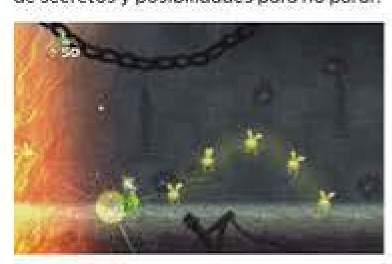
Hay que medir bien los saltos o en más de una ocasión caerás bajo un enemigo o en el borde inadecuado de una plataforma.



Jugar con amigos es la bomba en tanto que no entorpezcan ni te quiten los objetos, que tampoco pasa nada, pero da una rabia...

TODOS LOS DESBLOQUEABLES

Completar el 100% del juego puede llevarnos hasta 20 horas. Y es que está lleno de secretos y posibilidades para no parar.



LOS LUMS. Son el equivalente de las monedas de Mario, sólo que con vida propia. A más lums, mejor puntuación.



LAS CRIATURAS. Son seres de la galería que diariamente nos regalan lums o tickets para canjear en los mundos de *Origins*.



LOS DIMINUTOS. Tenemos que rescatar al mayor número para desbloquear niveles y personajes jugables.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Poder jugar a un plataformas clásico sin que se le noten los años.

» LO PEOR

Los checkpoints pueden ser un poco puñeteros y el control tiene algunos fallitos.

Te gustará + que... RAYMAN 3 HD



Te gustará − que... LITTLEBIGPLANET 2



90	**» GRÁFICOS** Preciosos escenarios llenos de magia y color y héroes bien animados.
92	**» SONIDO** Melodías variadas y unas fases musicales inolvidables.
91	**» DIVERSIÓN** Es imposible dejarlo hasta que se consigue el 100% en cada fase.
89	**» DURACIÓN** Si te pones a sacar todo lo desbloqueable, échale 20 horas.
NOTA 91	*Legends* rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos.

COMPATIBLE CON PS MOVE

12

Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
JAPAN STUDIO
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €

JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

es.playstation.com/puppeteer/

Puppeteer es un plataformas "2,5 D" cargado de saltos y con una genial puesta en escena teatral.

LO QUE ENCONTRAMOS TRAS LOS **HILOS**



1 **EL ARGUMENTO.** Acompañamos a Kutaro en la búsqueda de unos cristales mágicos para acabar con el Rey Oso Luna.



2 **PLATAFORMAS.** La mayor parte del tiempo lo pasamos saltando como locos con un control excelente (más aún usando PS Move).



3 **JEFES FINALES.** En estas batallas vivimos los mejores momentos ya que debemos combinar todas las habilidades de Kutaro.

POR FIN CONOCEMOS A UN **TÍTERE** SIN CABEZA

Puppeteer

Cuando nos dijeron que no perdiéramos la cabeza con la nueva política del "tijeretazo" jamás nos imaginamos que desobedecer sería tan divertido.

Japan Studio nos trae *Puppeteer*, una aventura que pretende repetir el éxito de alguna de sus grandes creaciones, como *Echochrome* o *Ape Escape*. Este nuevo viaje nos lleva a un increíble mundo de marionetas en el que debemos ayudar a Kutaro, que ha perdido la cabeza por culpa de un mordisco del malvado Rey Oso Luna. Este fantoche, además, se dedica a robar las almas de los niños de la Tierra para convertirlas en marionetas a su maléfica disposición, así que ya no hay excusa para no pararle las pezuñas cuanto antes. Kutaro cuenta con unas tijeras mágicas, llamadas Calibrus, que le permiten cortar elementos del escenario de todo tipo, como telas, papeles, cuerdas... para avanzar en su aventura.

***Puppeteer* entra por los ojos** nada más probarlo gracias a una excelente dirección de arte que lo hace único. Vemos la acción exactamente igual que si estuviéramos en una función de teatro de marionetas, a través de un telón. Los escenarios aparecen como en un libro pop-up. Además, un narrador comenta todo lo que está pasando como si estuviésemos en un cuento e incluso podemos oír al público que está viendo la función riendo, asombrándose o abucheando si es necesario. La historia de Kutaro homenajea algunas de las clásicas aventuras de la literatura infantil, como Pinocho, Hansel y Gretel o Alicia en el País de las Maravillas, aunque son meras inspiraciones que para nada siguen el argumento o los personajes de esas historias. Pero... ¿qué hay detrás de las marionetas? ¿Qué nos encontramos al otro lado de los hilos? Pues un juego de plataformas en "2,5 D"

Kutaro es una marioneta sin cabeza que lucha contra el Rey Oso para recuperar su apariencia humana armado con unas tijeras.


La dirección artística es espectacular y todo está cuidado hasta el mínimo detalle: animaciones, personajes, escenarios, iluminación...


Las tijeras mágicas son nuestra habilidad preferida. Podemos cortar telas, papeles... del escenario para alcanzar zonas inaccesibles.


Los combates contra esbirros son bastante numerosos, pero lo mejor son los jefes finales de fase.





Puppeteer es un notable plataformas que no alcanza a los mejores por su falta de ritmo y sus cortas fases.

con algunos momentos brillantes. Con el stick derecho (o mejor si utilizamos PS Move, casi indispensable en algunos momentos) controlamos al hada que nos acompaña y pulsando R2 hacemos que investigue los escenarios para encontrar nuevas cabezas. ¿Nuevas cabezas? Sí, porque Kutaro puede ponerse 100 molleras distintas. La inmensa mayoría de testas sólo sirven para acceder a fases de bonus. Pero también encontramos cabezas especiales que nos otorgan nuevas habilidades, como lanzar un gancho con el que tirar de objetos, un escudo que nos protege de ataques enemigos, tirar bombas...

Las cabezas también sirven como barra de energía. Podemos llevarlas y si las perdemos al ser golpeados nos quitan una vida. Lo malo es que nos queda la sensación de que con más habilidades y una mayor necesidad de combinarlas, el juego hubiera ganado en complejidad, profundidad y, sobre todo, diversión. El gran problema es que tiene un ritmo desastroso. Justo cuando estás encantado saltando como un loco, boquiabierto con los espectaculares escenarios y deleitándote con las geniales animaciones, lo bueno se acaba de repente y tienes que aguantar demasiados minutos de escenas. Es un gran plataformas con una dirección artística brillante pero la falta de fases más largas y complejas y su ritmo descompensado lo alejan de los mejores del género.


La recompensa por acabar con un jefe final es uno de los cristales mágicos que necesitamos para acabar con el villano Rey Oso Luna.

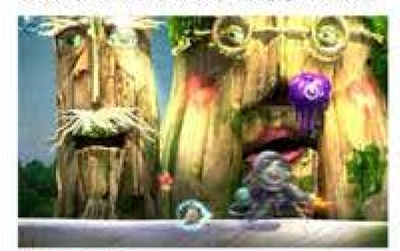

Las animaciones imitan los movimientos de una marioneta con una fidelidad realmente increíble. Verlo en movimiento es una gozada.

» CON 100 CABEZAS SOBRE LOS HOMBROS

Una de las habilidades más divertidas de Kutaro es que puede cambiar de cabeza entre las 100 que encontramos.


LA PIRATA. Nos sirve para lanzar un gancho con el que podemos tirar de objetos para acercarlos a nuestra altura.


EL TORO. Además de hacer un ataque desde el aire muy útil, también nos da fuerza para arrastrar objetos gigantescos.


EL ESCUDO. Nos protege de los ataques rivales y también lo usamos para reflejar luz o hacer rebotar magias enemigas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Tiene zonas plataformeras brillantes, combates y una dirección artística impecable.

» LO PEOR
Las constantes escenas y diálogos cortan el ritmo de juego. Las fases son cortas.

Te gustará + que... SONIC 4 EPISODIO 2



Te gustará − que... GUACAMELEE!



85	**» GRÁFICOS** La dirección de arte y las animaciones son espectaculares.
90	**» SONIDO** El doblaje y la banda sonora son geniales y los efectos, brutales.
86	**» DIVERSIÓN** Algunos momentos son geniales, pero el ritmo es desastroso.
80	**» DURACIÓN** Unas 10 horas, aunque muchas son de escenas y diálogos.
NOTA 84	Tiene momentos geniales y su original apartado artístico nos ha encantado, pero le falta ritmo y es demasiado corto.





Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
TECMO KOEI
Editor:
NAMCO BANDAI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
79,95 €



JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**





TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **JAPONÉS**



INSTALACIÓN **NO**
RESOLUCIÓN **720P**

www.onepiece-game.com/es



Tras el lapso de tiempo de dos años, Luffy y sus nakamas piratas llegan al Nuevo Mundo con renovadas energías.

¡¡¡LÁNZATE AL **ABORDAJE**, MARINERO!!!

One Piece: Pirate Warriors 2

Los alocados piratas de la banda de Sombrero de Paja protagonizan una nueva aventura en las peligrosas aguas de Grand Line.

Dos años después del final del primer *Pirate Warriors*, los piratas de la banda de Sombrero de Paja, capitaneada por Monkey D. Luffy, se vuelven a embarcar en una aventura totalmente nueva y alejada de los hechos del manga. Todo empieza cuando un extraño humo negro se apodera de parte de la tripulación pirata haciéndoles perder la cordura. Por si fuera poco, esa sustancia también ha afectado a los marines y el caos estalla en los mares. Así es como Luffy tiene que unir sus fuerzas con una rama de la Marina con la intención de parar a sus propios amigos al tiempo en que descubre todo lo que ha pasado.

El desarrollo de este hack'n slash en tercera persona no ha variado con respecto a su antecesor. Manejando a uno de los treinta y seis personajes disponibles hay que abrirse paso a golpes por los escenarios más famosos de Grand Line (Punk Hazard, Arlong Park...) que están infestados de enemigos y donde nos aguarda al final un enemigo final. Ahora estas batallas cuentan con un toque más estratégico, porque antes del comienzo de cada nivel se indica qué zonas del mapa deben ser conquistadas y cuál es nuestro objetivo. Además, es importante escoger minuciosamente qué héroe es el idóneo para cada nivel. Cada personaje posee ataques y habilidades diferentes que hay que tener en cuenta. Por suerte, el número de combos se

VARIOS **MODOS** CON UN MISMO DESARROLLO



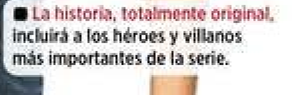
1 **DIARIO PIRATA.** Dividida en varios capítulos, vive la historia principal de este *Pirate Warriors 2* de la mano de Luffy y compañía.



2 **DIARIO LIBRE.** Para superar nuestro récord o probar nuevos combos, podemos volver a jugar el nivel que queramos del Diario Pirata.



3 **DESAFÍOS.** Los personajes más importantes protagonizan pequeñas misiones especiales que aportan nuevos detalles a la trama principal.



La historia, totalmente original, incluirá a los héroes y villanos más importantes de la serie.



A bordo del Thousand Sunny llegaremos hasta los escenarios más famosos de la serie, como Punk Hazard o Thriller Bark.



Todo el desarrollo del juego consiste en luchar, luchar y luchar contra multitud de enemigos y con espectaculares ataques.



Al enfrentarnos a los enemigos finales no habrá quick time events, como en *Pirate Warriors*. Habrá que darles cera mientras combatimos al resto de enemigos.





Los fans de la serie disfrutarán de una trama nueva, ajena a los hechos del manga del autor Eiichiro Oda.

ha aumentado, lo que logra que sea tremendamente adictivo derribar a muchos contrarios a la vez. Además, y gracias al sistema Star Action, los poderosos ataques especiales se han pulido y mejorado. Con esta habilidad podemos pedir ayuda a un segundo héroe para que nos sirva de apoyo durante unos instantes.

Aparte de los modos principales, *Pirate Warrios 2* añade un modo online cooperativo bastante original. Bastará con que pulsemos un botón para pedir ayuda a cualquier otro jugador que esté en la misma zona que nosotros. Los jugadores reciben el aviso y, quien decida participar, estará con nosotros hasta el final de la fase.

Los gráficos se han mejorado ligeramente, aunque no por ello dejan de existir pequeños fallos, como dientes de sierra. A pesar de ello, la estética se asemeja aún más si cabe a la de la serie de televisión gracias al uso del cel shading, lo que da la sensación de esta viendo un capítulo de la serie. Además, los amplios escenarios también han sido retocados e incluyen más detalles y secretos. La banda sonora conserva la magia y la personalidad de la franquicia. Así, las melodías más marchosas y los temas de corte pirata están presentes durante las más de 10 horas del modo Diario Libre. Si eres fan de la serie te encantará, aunque echarás de menos algunas cosas del original, como los QTE contra los jefes y las fases de exploración...



El juego reúne un total de treinta y seis personajes, están casi todos los importes de la serie y cada uno tiene habilidades únicas.



Gracias al original modo online, un segundo jugador puede echarnos una mano en si se lo pedimos antes pulsando un botón.

» DETALLES QUE MARCAN LA DIFERENCIA

Podemos encontrar objetos que aumentan la fuerza, la vitalidad y la habilidad de los personajes, como notas y monedas.



DENTRO Y FUERA. Las monedas se pueden conseguir en los cofres de los escenarios y al término de cada fase.



EQUÍPATELAS. Las monedas ayudan a que las habilidades y las características físicas de los héroes mejoren mucho.



TRES EN RAYA. Si obtenemos varias notas de habilidad seguidas, podemos desbloquear nuevos ataques.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

La historia tan original que reúne a casi todos los personajes y su estética de anime.

» LO PEOR

Ausencia de fases de exploración. Fallos técnicos como dientes de sierra.

Te gustará + que... SAINT SEIYA: BATALLA POR...



Te gustará − que... ONE PIECE PIRATE WARRIORS



88	**» GRÁFICOS** Parecidos a la serie, pero con fallos y problemas con la cámara.
88	**» SONIDO** Melodías inspiradas en la serie. Se incluye el doblaje original japonés.
89	**» DIVERSIÓN** Desarrollo frenético y adictivo. Vaciar los escenarios engancha.
89	**» DURACIÓN** 15 horas para la historia y más para exprimir el resto de modos.
NOTA 88	Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Es un digno sucesor de la primera parte, aunque sin exploración...






Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
UBISOFT
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
71,90 €
Precio Ed. Coleccionista:
79,95 €





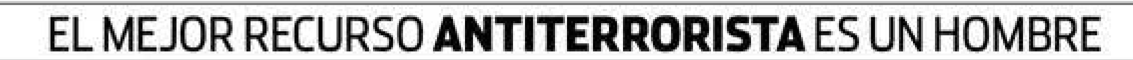
JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
INSTALACIÓN **NO**
RESOLUCIÓN **720P**



splintercell.ubi.com/blacklist/es-es/



Sam Fisher ya no es un especialista sólo en el sigilo. Ahora puede afrontar cada misión desde tres enfoques: Asalto, Fantasma y Pantera.



EL MEJOR RECURSO **ANTITERRORISTA** ES UN HOMBRE

Splinter Cell Blacklist

Sam Fisher desempolva sus habilidades de infiltración para desmantelar una serie de objetivos terroristas, conocidos como la lista negra.



Sam Fisher se encuentra al mando de Fourth Echelon, una agencia antiterrorista que actúa por todo el mundo.

Después de abandonar la NSA, casi perder a su familia y trabajar como agente doble, Sam Fisher (cuya última aventura, *Conviction* no apareció en PS3) vuelve a la acción. Fisher es un agente de campo, ahora al frente de la agencia 4th Echelon, que se infiltra en territorio hostil y es capaz de llevar a cabo misiones de rescate, desactivación de explosivos o eliminación sin hacer que salten las alarmas enemigas. Esta vez perseguimos a una organización terrorista conocida como Los Ingenieros, que amenaza con realizar un atentado cada siete días en localizaciones como Libia, Irak, Guam... donde haya objetivos de interés para el gobierno de los EE.UU.

Fisher y su equipo viajan por todo el mundo a bordo del Paladín, un avión de transporte C-147 B, desde el que escogemos nuestro equipo, compramos armas y también hablamos con el resto de nuestra tripulación. En este sentido, la integración de misiones nos recuerda a *Mass Effect*: acudimos al IME (un mapa interactivo) y seleccionamos cuál será nuestra próxima operación; bien del modo campaña, secundaria o multijugador. Una vez que nos desplegamos, podemos afrontar la misión de tres formas distintas: Asalto para quienes se lo quieran tomar como un juego de acción, disparando a todo lo que se mueva. El modo Fantasma, el tradicional de la saga, man-

» LOS RECURSOS DE UN **AGENTE** DE FOURTH ECHELON



1 **NUESTRAS ARMAS** y equipo se pueden mejorar a bordo del Paladín, antes de comenzar a jugar un nivel.



2 **LOS GADGETS** incluyen cámaras, visores infrarrojos, armas no letales y también drones que nos permiten espiar a distancia.



3 **EN PRIMERA PERSONA** jugamos parte de un nivel, cuando alternamos el control entre Sam Fisher e Isaac Briggs.



El desarrollo varía en momentos puntuales, como tripulando un avión AC-130, o descendiendo en paracaídas sobre Mirawa.



Sam utiliza métodos "expeditivos" para sacarle información a sus confidentes. Los interrogatorios no son tan duros como en *Conviction*.



Podemos infiltrarnos sin ser vistos, eliminar de forma silenciosa o atacar por la fuerza de las armas.





Hay 14 niveles que podemos afrontar en solitario o en cooperativo (online o a pantalla partida).

teniéndonos en la sombra y utilizando gadgets (como el trirrotor o el EMP) para pasar desapercibidos. Justo en un punto medio, se encuentra el modo Pantera, que nos anima a eliminar a los enemigos de forma sigilosa, y que a nuestro juicio es el que resulta más divertido. Precisamente en modo Pantera podemos hacer uso del karambit (el cuchillo curvo de origen indonesio que lleva Fisher y que nos permite ejecutar movimientos de artes marciales) o señalar a varios enemigos y eliminarlos de forma automática, casi coreografiada, gracias a la opción "killing in motion".

En general el juego es muy intenso, aunque algunas zonas nos obligan a recurrir a la técnica de ensayo y error, y el diseño de algunos escenarios recuerda mucho a *Splinter Cell Chaos Theory*. Mención aparte merecen los modos multijugador.

Blacklist se completa con 14 niveles de infiltración cooperativos (uno de los dos jugadores lleva a Fisher y el otro a su compañero Isaac Briggs) que podemos jugar online o a pantalla partida. También hay escenarios de supervivencia por oleadas y un modo versus (4 contra 4) en que los espías juegan en tercera persona, con los mismos gadgets de Fisher) y los mercenarios les dan caza en primera persona, con un gran arsenal. *Blacklist* es el mejor *Splinter Cell* de la saga, pero no arriesga: sólo nos muestra la fórmula de infiltración tradicional mucho más depurada.



El modo "killing in motion" nos permite programar ejecuciones sobre enemigos marcados, como si fuera una coreografía.



Los escenarios son muy variados y recorren lugares de todo el mundo, desde Irak a ciudades como Londres o Chicago.

MERCENARIOS CONTRA ESPÍAS

El multijugador "versus" es una evolución del modo que apareció por primera vez en *Pandora Tomorrow*, con 8 jugadores.



LOS MERCENARIOS juegan en primera persona, y llevan armadura de kevlar para soportar los ataques de los espías.



LOS ESPÍAS se controlan igual que Fisher y cuentan con sus mismos recursos, gadgets y movimientos.



NUESTRO PERFIL multijugador se puede personalizar, y mejora con la experiencia, aparte de la campaña.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La integración de la campaña, las misiones secundarias y el modo multijugador.

» LO PEOR
Algunos niveles recurren al ensayo y error. Técnicamente se muestra algo irregular.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



84	**» GRÁFICOS** Niveles variados y gran iluminación, pero modelos irregulares.
88	**» SONIDO** Doblaje soberbio, con una banda sonora más convencional.
85	**» DIVERSIÓN** Buen argumento, misiones secundarias y modos multijugador.
83	**» DURACIÓN** Una campaña de 10 horas, con multijugador versus y coop.
NOTA 85	Aúna lo mejor de anteriores entregas, con elementos de rol y multijugador. El diseño de algún nivel está anticuado.

JUEGO Play RECOMENDADO

Género: **SHOOT 'EM UP**
Desarrollador: **GUERRILLA**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI 1-8
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

FUNCIONES
Pantalla táctil

Killzone Mercenary es un shooter subjetivo que, por primera vez en la saga, nos permite "trabajar" para los dos bandos en conflicto.

PARA UN MERCENARIO, LA GUERRA ES MUY **RENTABLE**

Killzone: Mercenary

El conflicto entre ISA y Helghast estalla en PS Vita, escoltado por un apartado técnico brutal y un modo multijugador frenético.

De nuevo la saga *Killzone* tiene que demostrar la potencia de una consola (ya pasó en el lanzamiento de PS3 y pronto ocurrirá lo mismo con *Killzone Shadowfall* en PS4) y vuelve a salir airosa. *Killzone Mercenary* es un "shooter" en primera persona que aprovecha a la perfección los controles de Vita: una combinación de sticks analógicos, pantalla táctil (para activar interruptores, cambiar de arma y luchar cuerpo a cuerpo) y botones que permite disfrutar de esta guerra futurista como en una consola de sobremesa.

Los nueve escenarios del modo campaña (cinco horas de juego enmarcadas por los mejores gráficos que hemos visto en una portátil) nos presentan a un nuevo protagonista; el mercenario Arran Danner, que lucha para ambos bandos en mapas de Helghan y Vekta (los dos planetas en liza). Cada muerte enemiga u objetivo conseguido nos otorga créditos, que podemos invertir en nuevas armas (principales, secundarias y sistemas Vanguard especiales) armaduras

HAY MUCHAS FORMAS DE **LUCHAR** EN EL FUTURO



1 **CON EL CUCHILLO** podemos realizar ataques sigilosos, cada puñalada se realiza sobre la pantalla táctil. Se puede contraatacar.



2 **EN LOS VEHÍCULOS** contamos con armas montadas, de mayor calibre, como esta ametralladora gatling.



3 **EL ARSENAL** de fusiles, lanzacohetes, rifles de precisión... es brutal, y cuentan con complementos como miras o silenciadores.

Arran Danner es un mercenario que luchará para ambos bandos (ISA y Helghast) en la guerra futura.



Mercenary muestra los mejores gráficos que hemos visto en una portátil, incluyendo unos efectos de luz y de partículas soberbios.



Gracias a los controles táctiles resolvemos puzles, activamos puertas e interruptores, trepamos por escaleras o nos lanzamos en tirolina.



El argumento se desarrolla en dos planetas, Helghan y Vekta, e incluye giros sorprendentes.





Killzone ofrece tres modos online para 8 jugadores simultáneos, bien integrados en la campaña.

y equipo, que se guardan en nuestro perfil y que también podemos usar en el multijugador. Algo importante, ya que dependiendo del nivel puede interesarnos más potencia de fuego o un rifle de francotirador.

Hablando del multijugador, el modo online es uno de los principales aciertos de *Killzone Mercenary*. Como ya hemos mencionado antes, sus tres modos (batalla por equipos, todos contra todos y un modo por objetivos típico de la saga) nos brindan una experiencia muy similar a los shoot'em up de las consolas "mayores". Los controles (con un sistema de puntería semiautomático) permiten un ritmo de juego furioso, y los mapas están bien diseñados para ocho jugadores. Se han incorporado distintos perfiles de jugador, según nuestro estilo, además de un sistema de rangos y una recompensa por cartas (como si fuese una baraja de póker) que varía según nuestra actuación en las últimas partidas. Todo ello redondea uno de los mejores juegos de la portátil, a años luz de los otros representantes del género como *Call of Duty Black Ops Declassified* y *Resistance Burning Skies*. Ante este despliegue técnico y los múltiples aciertos en el diseño, el único defecto que le podemos poner es la escasa duración de la campaña y la necesidad de descargarse un monumental parche antes de comenzar a jugar. Nada que no se olvide fácilmente al sumergirnos en estas batallas.



Hay secundarios que nos acompañan. Algunos aliados nos dirigen, otros nos escoltan y también tenemos que proteger a algunos civiles.



Los 9 escenarios de la campaña tienen un diseño bastante abierto, que potencia las decisiones tácticas sobre los mapas "pasilleros".

UN MERCENARIO A NUESTRA MEDIDA

Cada objetivo cumplido nos da dinero, con el que mejorar nuestro personaje y progresar en el modo multijugador.



EN EL MERCADO NEGRO compramos armas, municiones, blindaje y sistemas Vanguard que nos ayudan en combate.



PODEMOS CREAR PERFILES para el modo campaña, que después también se pasan al multijugador online.





LAS CARTAS indican nuestro valor en combate. Y también vamos subiendo de rango de manera progresiva.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Apartado técnico, sistema de control y multijugador perfectamente adaptados.

» LO PEOR

La campaña, con nueve escenarios y 5 horas de duración, se queda muy corta.

Te gustará + que... CALL OF DUTY BO D.



Te gustará + que... RESISTANCE: BS



92	**» GRÁFICOS** De lo mejor que hemos visto en esta portátil. Espectaculares.
89	**» SONIDO** Voces en castellano y geniales efectos. La música cumple.
90	**» DIVERSIÓN** Una campaña intensa rematada por un online sólido y profundo.
84	**» DURACIÓN** La campaña dura 5 horas, pero el multijugador lo compensa.
NOTA 90	Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial de PS Vita. Hasta el online es excelente.

JUEGO RECOMENDADO Play

■ *Dragon's Crown* es un beat'em up como los de los 90, pero puesto al día con toques de rol y otros detalles que lo hacen muy rejugable.

Génerp: **ACCIÓN/ROL**
Desarrollador: **VANILLAWARE**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Lanzamiento: **11 DE OCTUBRE**
Precio PS3: **51,99 €**
Precio Vita: **41,99 €**

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI 2/4
TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.atlus.com/dragonscrown/

ACCIÓN CLÁSICA CON UN **EXQUISITO** SABOR "MODERNO"

Dragon's Crown

Hay juegos que, por calidad y capacidad para divertir, nacen para ser clásicos. Y este nuevo título de los inimitables Vanillaware y Atlus, es uno de ellos...

Capcom reinó con sus beat'em up en los salones recreativos durante los 90, con joyas como *Dungeons & Dragons*. 20 años después, uno de sus artífices, George Kamitani, ha actualizado el género con *Dragon's Crown*, obteniendo unos resultados soberbios. El estilo de juego sigue estando ahí, con la acción como principal protagonista y con opciones cooperativas para hasta 4, pero con toques de rol e ideas que lo hacen muy duradero y rejugable.

***Dragon's Crown* nos traslada a un mundo** de magia y fantasía, en el que un reino acechado por varios enemigos ve su salvación en encontrar una legendaria corona capaz de gobernar sobre los poderosos dragones, con los que someter a sus rivales. Un desarrollo que nos pone en la piel de un aventurero, a elegir entre 6 distintos (desde un guerrero a una elfa arquera), cada una con su armamento, habilidades y debilidades únicas. De hecho, jugar con cada personaje es como un nivel de dificultad distinto. El guerrero es el más "fácil" mien-

■ La sensual hechicera es uno de los 6 héroes disponibles (y la más "difícil" para jugar).

ACCIÓN COMO LA DE ANTES, CON **OPCIONES** COMO LAS DE AHORA



1 **BEAT'EM UP.** Las mecánicas son las propias de un beat'em up, con constantes combates. Podemos jugar solos o con 3 aliados (humanos o no).



2 **ROL.** Ganamos XP, subimos de nivel y obtenemos puntos con los que aprender y mejorar habilidades. Los enemigos también tienen nivel...



3 **¡EXPLORA!** Los 9 niveles tienen dos caminos, 2 jefes finales, desafíos extra y muchos secretos por descubrir. Los repetirás a menudo...



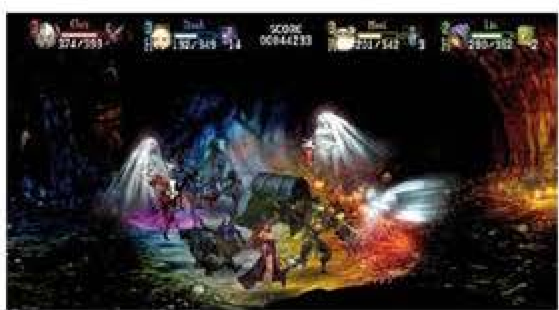
Armas desechables como una ballesta, monturas como dinosaurios, anillos mágicos que podemos equipar... Es acción al estilo años 90.



DC cuenta con un "pueblo" central desde el que accedemos a tiendas, una iglesia o un portal desde el que llegamos a los niveles.



Vampiros, dragones, golems... los enemigos finales son variados, y por regla general, impresionantes.





Dragon's Crown es una grandísima joya que cualquier amante de los beat'em ups noventeros DEBE tener.

tras que la hechicera sería el "nivel más difícil". Con cualquiera de ellos nos esperan un total de 9 niveles (cada uno puede dejar una duración inicial de 15-20 minutos), pero encierran multitud de secretos. Algunos son tan obvios como llegar hasta cierto punto de la aventura para habilitar un camino "B" que conduce a zonas nuevas (y otro enemigo final). Otros pueden ser simples puertas que conducen a salas extra. Otros runas que desbloquean nuevos efectos y cofres, a lo que hay que añadir desafíos como bloquear X ataques de un determinado enemigo. Vamos, que rejugarás los niveles una y otra vez y siempre verás algo nuevo...

La acción es simple y con 2 botones realizamos casi todas las acciones, aunque gracias a los toques de rol vamos ampliando nuestro repertorio de habilidades/ataques. Además existen cientos de armas y accesorios para modificar las características de nuestro personaje. Todo, con un acabado tan artístico como bello, que en Vita luce de LUJO. Por no hablar de la parcela sonora... Además, podemos optar por jugar solos, con 3 aliados manejados por la CPU o 3 jugadores online (o en la misma consola en PS3) y aunque se puede compartir la partida entre los dos sistemas para jugar en uno u otro, no ofrece Cross-play. El otro gran "pero" es que llega en completo inglés, aunque a poco que te atraiga el género debes jugarlo sí o sí.



Activar runas o buscar ítems ocultos son algunas de las funciones de la pantalla táctil en Vita. En PS3 lo hacemos con el stick derecho.



DC llega en inglés, no es Cross-buy ni Cross-play, aunque podemos transferir la partida entre Vita y PS3 y jugar en la que prefiramos.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Aparte de elegir héroe, a lo largo de la aventura podemos tomar muchas decisiones. Estas son solo algunas...



HUESOS. Recógelos y llévalos a la iglesia para resucitar al dueño, que será un aliado manejado por la CPU. Puedes usarlos o no.



RECONOCE. Los cofres nos dan armas y accesorios de distinto nivel. Para usarlos hay que identificarlos antes y cuesta dinero.



ARRIESGA. Obtén mejores recompensas si no pasas por el pueblo, aunque las armas se deterioran y los ítems se gastan...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Acción directa, intensa, divertida. Técnicamente precioso. El multijugador. Rejugable.

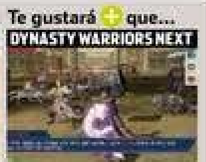
» LO PEOR

Llega en inglés y no ofrecer ni Cross-buy ni Cross-play. Alguna ralentización puntual.

Te gustará + que... D&D CHRONICLES OF MYSTARA



Te gustará + que... DYNASTY WARRIORS NEXT



94	**» GRÁFICOS** Fiel al estilo Vanillaware, bestiales. Y en Vita lucen "superbién".
92	**» SONIDO** Gran banda sonora, buen doblaje al inglés y mejores efectos.
91	**» DIVERSIÓN** Acción directa, rejugable, con el toque RPG justo para no "aburrir".
94	**» DURACIÓN** Completarlo con 1 solo personaje, 15-20 horas. Verlo todo, más.
NOTA 93	Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.



Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
RUBICON ORGANIZATION

Editor:
DEEP SILVER

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
9,99 €

JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 1-2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · INSTALACIÓN 1,2 GB · RESOLUCIÓN 720P

www.deepsilver.com/es



Narco Terror es un juego de acción que homenajea sin tapujos a clásicos de la acción "ochentera" y también a pelis tipo "Rambo".

AQUÍ LLEGA EL **TERROR** DE LOS NARCOTRAFICANTES

Narco Terror

No levantar el dedo del gatillo es todo lo que necesitas para disfrutar de este homenaje a la acción en plan "vieja escuela".

El protagonista de *Narco Terror* es Rick Quinn, un guerrillero que parece un cruce entre Duke Nukem y Rambo, que se embarca en una lucha contra traficantes de cocaína... que acaba con su pobre niña secuestrada. Ahora Rick debe repartir plomo (mucho plomo) para acabar con los cárteles y rescatarla, en un desarrollo en el que reina la acción directa y sin complicaciones.

Bajo una perspectiva aérea, atravesaremos niveles de cuidado diseño repletos de enemigos y con "checkpoints" convenientemente colocados. Para que os hagáis una idea de la que vamos a liar, nuestra munición es infinita. Y además hay "power ups", armas de uso limitado (como ametralladoras de posición) e incluso secciones pilotando aviones al más puro estilo *1942*. Pero ojo, esto no quiere decir que *Narco Terror* sea un juego fácil. Su filosofía "old school" no se limita a la estética y ofrecerá momentos tan "chungos" como en cualquier juego de acción "ochentero" a los que homenajea. Por desgracia, *Narco Terror* no está exento de fallos técnicos, como ralentizaciones o enemigos poco detallados y que se repiten como el ajo. Aún así, ofrece diversión desde la primera partida para todos los amantes del gatillo fácil. Y se disfruta más cooperando con un amigo.

El control es como el clásico *Smash TV*, con un stick se maneja al prota y con el otro la dirección de los tiros.



Cooperando con un amigo es mucho más divertido. Se puede entrar y salir de la partida en cualquier momento.

» DISPARA **PRIMERO,** PREGUNTA DESPUÉS

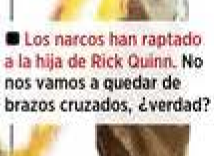
El hecho de tener munición infinita es toda una declaración de intenciones, aunque no faltarán otros tipos de recursos ofensivos a nuestra disposición. ¿El resultado? Un festival de tiros y explosiones que no nos concederá ni un solo momento de respiro.



1 **ARSENAL.** Pistola, rifles de asalto, escopeta, ametralladoras, lanzallamas, granadas... Les vamos a dar duro a los "narcos".



2 **SECCIONES AÉREAS.** En ciertos momentos pilotaremos un avión en divertidas secciones en plan "mata mata" estilo *1942*.



Los narcos han raptado a la hija de Rick Quinn. No nos vamos a quedar de brazos cruzados, ¿verdad?

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión directa desde la primera partida. Y a dobles es bastante más entretenido.

» LO PEOR
Algunos fallos técnicos le restan puntos y... No es que "invente la rueda" precisamente.

74	**» GRÁFICOS** Cumplen pese a las "vendidas" de la cámara y las ralentizaciones.
78	**» SONIDO** Las bravatas que suelta el prota están en inglés, pero se entienden.
79	**» DIVERSIÓN** No es original, pero entretiene y más si lo juegas en cooperativo.
71	**» DURACIÓN** Como buen arcade, no es muy duradero que digamos: 2-3 horas
NOTA 75	Sin ser nada original, sabe cómo entretener de lo lindo usando con criterio los "ingredientes" de los clásicos de la acción "ochentera".

Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **PWNEE STUDIOS**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**

Jugadores: 1-4 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS · Instalación: 759 MB · Resolución: 720P

www.pwnee.com

En este plataformas 2D cada nuevo nivel se genera aleatoriamente. Llegan a ser dificilísimos, pero siempre superables.

El modo Historia presenta escenas de vídeo que parodian la típica trama "héroe rescata a princesa".

EL **PLATAFORMAS** MÁS SENCILLO... Y EL MÁS DIFÍCIL

Cloudberry Kingdom

Todo gran héroe plataformero daría su vida por salvar a la princesa. Pero... ¿y si los niveles fueran infinitos?

En este plataformas que te espera ya en el Store manejamos al "cabezón" Bob con un sencillo objetivo: atravesar cortos niveles 2D para alcanzar la salida. Bob se mueve de izquierda a derecha, se agacha y salta. Punto. Pero la gracia de *Cloudberry Kingdom* está es que el juego diseña de cero cada nuevo nivel, colocando aleatoriamente plataformas y peligros en el escenario. Si pierdes una vida, el nivel al que te enfrentas es el mismo (y menos mal, porque el ensayo y error será la única manera de que superes muchos de ellos), pero si mueres, cambias de modo o simplemente te lo pasas, no lo volverás a jugar en tu vida: cada nivel se genera aleatoriamente y es único e irrepetible. Esta tecnología se explota en dos modos de juego, ambos para hasta 4 jugadores en la misma PS3: el Arcade (en el que objetivo es siempre superar cuántos más niveles de dificultad progresiva mejor) y la Historia, en la que hay que atravesar 350 niveles para salvar a la princesa (a partir del 75, la cosa se complica...).

La dificultad va creciendo hasta poner a prueba nuestra paciencia. Moriremos muchas veces, aunque podemos comprar distintas ayudas (como ralentizar el tiempo) y la dificultad realmente se adapta a nuestro nivel (si morimos mucho, crece más despacio), aunque siempre llegará un punto en el que te tirarás de los pelos. Este otoño también lo "sufriremos" en PS Vita.

» DIME CÓMO SALTAS...

En todos los modos de juego, Bob usa ítems que cambian por completo su estilo de salto. Alas que permiten dar un salto doble, un caballito con resorte que no para de saltar y hasta una nave que vuela por los niveles...

① **EN LA HISTORIA,** el tipo de salto cambia cada 10 niveles, dando variedad a un desarrollo ya retador por su dificultad.



② **EN EL ARCADE,** elegimos el estilo de salto entre todos los que hayamos desbloqueado... y a ver cuantos niveles superamos.



La dificultad se adapta a tu habilidad. Si eres novato, será difícil. Si eres un buen jugador... infernal.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La esencia del arcade a plena potencia: reto a tu habilidad y adicción total.

» LO PEOR
Acabará llegando un momento en el que los niveles te sacarán de quicio.

69	**» GRÁFICOS** Su estilo paródico y "feísta" no es que derroche talento...
70	**» SONIDO** Melodías electrónicas que suenan al margen de la acción.
90	**» DIVERSIÓN** Juro que este será el último nivel. O el próximo... O el próximo...
90	**» DURACIÓN** Depende de tu habilidad: lo dejarás cuando te desespere.
NOTA 83	Un plataformas 2D de simplísimo desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa.



Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **OVERKILL**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**







JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · INSTALACIÓN 4 GB · RESOLUCIÓN 720P

www.crimenet.info/



PayDay 2 es un shooter subjetivo en el que volvemos a convertirnos en atracadores. Esta vez llega en formato físico, a diferencia de la primera entrega.

LOS **LADRONES** VAN A LA OFICINA (BANCARIA)

PayDay 2

Igual que a los personajes de la serie televisiva, a Dallas, Chains, Wolf y Hoxton les "pirra" el feo vicio de atracar.

Vuelve a ser día de paga en PS3. Tras la sorpresa que supuso el primer *PayDay* en 2011, el estudio Overkill ha subido su apuesta con una secuela en formato físico que nos vuelve a meter en el seno de una banda de atracadores de Washington DC que gustan de ir ataviados con máscaras de payaso. Este shooter en primera persona propone realizar una veintena de golpes en el orden que se quiera, ya que no hay modo Historia como tal.

El cooperativo es la razón de ser del juego. Coordinarse con tres amigos para intentar acometer los atracos sin ser detectados es divertido. Y el sistema de búsqueda de partidas es bastante efectivo también para jugar con desconocidos, ya que se puede entrar y salir de las partidas en cualquier momento.

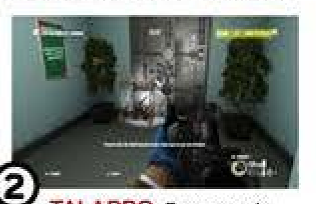
Ahora bien, que tenga un buen cooperativo no quita que el título presente un núcleo técnico y jugable carcomido por algunos defectos importantes. Sin ir más lejos, el propio desarrollo de las misiones puede hacerse cansino, ya que a menudo hay que esperar hasta cinco minutos defendiendo una posición mientras se abre la caja fuerte de marras. Además, el control es mejorable, la IA es floja y el apartado técnico tampoco es nada del otro jueves... Si piensas jugarlo con amigos, *PayDay2* puede ofrecer buenos ratos a un precio ajustado. Si no, tal vez sea mejor dejarlo metido entre rejas.

Los cuatro protagonistas usan máscaras de payaso para ocultar sus rostros a la autoridad. Parece que el Jóker ha sentado cátedra.

EL ASALTO AL BOTÍN MAYOR

Muchas de las misiones consisten en limpiar la caja fuerte de establecimientos como tiendas, joyerías o bancos. La cosa suele acabar a tiros, pero también se puede optar por el sigilo, si se consigue no levantar sospechas:

1 **REHENES.** Los civiles pueden ser reducidos y atados de manos. También hay que rehuir las cámaras de seguridad.



2 **TALADRO.** Es necesario para reventar las cajas fuertes. Lo malo es que puede tardar hasta cinco minutos. Sí, un muermazo.

El control es bastante corriente, pero hay cuatro árboles de habilidades para mejorar al personaje.



La IA es floja: enemigos que se quedan mirando antes de dispararnos, civiles que aparecen de la nada...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El cooperativo para cuatro. El desarrollo de las misiones largas. Su ajustado precio.

» LO PEOR
Fallos a tutiplén: defectos gráficos, una IA arcaica, ausencia de hilo argumental...

65	**» GRÁFICOS** Hay "clipping", "tearing" o muros "invisibles". Muy poco detallados.
55	**» SONIDO** Las voces están en inglés y la machacona música es terrible.
70	**» DIVERSIÓN** En cooperativo es divertido, pero algunas mecánicas son un lastre.
85	**» DURACIÓN** Las misiones son unas veinte, pero son bastante rejugables.
NOTA 70	Su cooperativo es entretenido, pero el chaleco técnico que lo envuelve es tremendamente endeble, lo que le resta fuerza.

Zeno Clash II es un juego de rol en primera persona que es la secuela de un título que salió en PC y 360 hace un par de años.

18

Género: ROL DE ACCIÓN
Desarrollador: ACE TEAM
Editor: ATLUS
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 11,25 €

JUGADORES 1	JUG. ONLINE 2
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 1,1 GB	RESOLUCIÓN 720P

www.zenoclash2.com

GUERREROS PELEANDO EN **TIERRAS EXTRAÑAS**

Zeno Clash II

Este juego de rol nos invita a explorar un extraño mundo en el que nos defenderemos a puñetazos si hace falta...

En el Store nos espera este singular juego de rol de acción que es una secuela de *Zeno Clash*, título que salió hace un par de años para PC y 360. Su historia arranca donde acabó el original: Ghat y Rimat son dos valerosos guerreros que han de buscar al PadreMadre, una especie de líder espiritual.

Bajo una perspectiva subjetiva manejaremos a Ghat y exploraremos un mapeado bastante amplio (nos llevará unas 10 horas recorrerlo) repleto de criaturas con diseños a cual más surrealista (hombres con cabeza de elefante, extrañas gambas bípedas...), a los que despacharemos usando nuestros puños y otras armas contundentes. Y es que, aunque hay pistolas y fusiles, la munición es tan escasa que nos veremos obligados a combatir cuerpo a cuerpo... Algo que no sería un problema si no fuera por el limitado repertorio de golpes. Por desgracia, la versión de PS3 está por debajo de la de PC, con texturas planas, pobres efectos de luz... Su discreto apartado técnico y la necesidad de conocer el primer *Zeno Clash* para no sentirte "perdido" en éste son los dos grandes lastres de un RPG que también puede disfrutarse en cooperativo Online.

UNOS COMBATES LLENOS DE **ACCIÓN**

Aunque podáis pensar que es tipo shooter por su perspectiva en primera persona, lo cierto es que más que disparar usaremos nuestros puños y armas cuerpo a cuerpo como mazas o cadenas. La munición escasea...



1 **CUERPO A CUERPO.** No faltan las armas a distancia, pero predomina el cuerpo a cuerpo. El catálogo de golpes es limitado.



2 **ÉCHAME UNA MANO...** A veces podremos "invocar" a Rimat o a otros personajes que reclutemos, que nos ayudarán.

Lo mejor es el diseño, entre original y surrealista, de las criaturas que habitan este extraño mundo.



Es una pena que técnicamente sea bastante mejorable, porque cooperando online el juego resulta entretenido.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El extraño diseño de este mundo y sus criaturas termina siendo cautivador.

» LO PEOR
Técnicamente es mejorable y si no has jugado al primero, te sentirás "perdido".

Nota	Apartado
55	**» GRÁFICOS** Texturas planas, iluminación poco trabajada... En PC son mejores.
64	**» SONIDO** Nuestro periplo está bien acompañado por "tribales" melodías.
72	**» DIVERSIÓN** Las peleas acaban cansando, pero cooperando son más llevaderas.
75	**» DURACIÓN** Recorrer el mapa te llevará unas 10 horas. Poco para ser un RPG.
NOTA 61	Bajo una perspectiva subjetiva se presenta este RPG de acción con surrealistas diseños lastrados por un pobre apartado gráfico.



Explorando el mundo de Zenozoik conoceremos asombrosas criaturas.



16

Género:
AVENTURA

Desarrollador:
VECTORCELL

Editor:
UBISOFT

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
9,99 €



1



NO



CASTELLANO



CASTELLANO



N/D

RESOLUCIÓN
720P

flashback.ubi.com



Un futuro influenciado por pelis como "Blade Runner" es el entorno en el que hay que saltar y pelear.

TAMBIÉN EN EL ESPACIO, LA DISTANCIA ES **EL OLVIDO**

Flashback

La aventura clásica de los 16 bits se adapta a los nuevos tiempos. ¿Volverá a recuperar Conrad su memoria?

En 1993, *Flashback* revolucionó el género de la aventura en formatos como Amiga, Mega Drive y Super Nintendo. Para celebrar su 20 aniversario se lanza este descargable que no es otra cosa que un remake del original, con gráficos renovados y un desarrollo modificado ligeramente. El argumento es el mismo: Conrad B. Hart es un joven amnésico que despierta en la jungla de Titán. Desde allí, deberá recuperar sus recuerdos y desenredar una conspiración alienígena que amenaza a la humanidad. En su aventura deberá saltar, disparar y utilizar objetos como teletransportadores u holocubos. Al igual que en el original, todo el desarrollo es en 2D y medir bien nuestros pasos a la hora de saltar o acercarnos a un rival es fundamental. Ahora bien, esta nueva entrega es más permisiva con nuestros fallos: así, si caemos desde mucha altura no morimos, sino que perdemos salud, por ejemplo. Además, podemos mejorar las habilidades de nuestro personaje con los puntos de experiencia que vayamos obteniendo.

El apartado gráfico mantiene la estética que ya conocemos, pero la reviste con gráficos poligonales y efectos de iluminación vistosos. Es una pena que las animaciones, aun siendo fluidas, a veces sufren "extraños" como piernas que se descolocan. Además, las colisiones de los enemigos no siempre son precisas y, aunque les estemos golpeando, no se darán por aludidos. Por suerte, se han añadido ítems de mejora y coleccionables que nos animan a explorar más a fondo y aportan algo de variedad... Aunque se nota que el tiempo no ha pasado en vano para este juego.

Los alienígenas adoptan el aspecto de los humanos. Hay que pararles los pies.

» DOS FORMAS DE VER LA **AVENTURA**

Cuando descargamos este juego, también se incluye el original, para que recordemos lo que costaba acabar con los mutantes en 1993. Así pues, tenemos dos formas diferentes de salvar el universo con Conrad.



① **VERSIÓN NUEVA:** hay más gama de movimientos (sigilo, por ejemplo), aunque todo parece demasiado "guiado".



② **VERSIÓN CLÁSICA:** el control es más duro y exigente, si bien las escenas de corte se ven algo arcaicas hoy en día.

En este remake del clásico de los 90 hay una fase en moto totalmente nueva. Mola, pero es algo corta.



El aspecto de Conrad es similar al de 1993, aunque ahora es un tipo muy parlanchín, a lo Nathan Drake.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Incluye el original. Algunos puzles tienen su gracia. La ambientación de la Tierra.

» LO PEOR
Tiene fallos en el motor gráfico y el control. Es algo soso para los tiempos que corren.

72	**» GRÁFICOS** El diseño visual mola, si bien el motor gráfico es algo inestable.
68	**» SONIDO** Música intrascendente. Voces en español, pero poco inspiradas.
70	**» DIVERSIÓN** Rememorar el clásico es divertido, pero los duelos flojean.
67	**» DURACIÓN** 4 horas, más el juego original y los objetos coleccionables.
NOTA 70	Sabe darle el punto justo de modernidad, aunque se vuelve demasiado simple respecto a aventuras más recientes.

ASÍ SON LOS MEJORES **JUEGOS DE ROL ORIENTALES**

CAMBIA DE ROLES



Sin duda alguna este 2013 está siendo el año del resurgir de los juegos de rol orientales en PlayStation 3. Juegos que se caracterizan por una ambientación genuina y de corte fantástico cuyo desarrollo intercala exploración y combates. Todo ello aderezado con una apasionante historia que nos tiene pegados al mando horas y horas hasta que logramos acabarla.

- Dark Souls
- Dragons Dogma: Dark Arisen
- Final Fantasy XIII-2
- Final Fantasy XIV
- Kingdom Hearts 1.5 HD Remix
- Ni no Kuni
- Tales of Xillia
- Time & Eternity



EN LA **DIFICULTAD** ESTÁ EL RETO

DARK SOULS



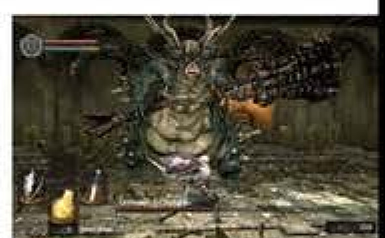


Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Precio: **19,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 1-4 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

Si buscamos un ejemplo de "juego difícil" en PS3, el primero en venirnos a la mente es éste. Pero lo bueno es que sabe recompensar nuestro esfuerzo.

HISTORIA Y PERSONAJES. El oscuro reino de Astora tiene todos los alicientes para hacernos sentir la peor de las soledades. El lugar está repleto de criaturas como esqueletos o todo tipo de demonios que no nos dan ni un respiro. Para poder sobrevivir, antes tenemos que escoger a un personaje de todos los que se presentan (mago, guerrero, bruja). Junto a él/ella, nos embarcamos en una peligrosa aventura de gran dificultad.



La acción no cesa en este difícil JRPG que pone a prueba nuestra paciencia.



DESARROLLO Y COMBATES. La exploración por los diferentes escenarios es clave. En algunos de ellos podemos encontrar PNJ con los que poder hablar para obtener pistas o descubrir secretos. Si hay algo primordial en *Dark Souls* son los complicados combates, cuya dificultad puede llevarnos a la muerte al menor descuido. A pesar de ello, su control lleno de posibilidades consigue que intentemos el mismo combate una y otra vez hasta salir victoriosos. Y cuenta con un online muy original, en que podremos cooperar cumpliendo una serie de condiciones y ayudar a otros jugadores o bien hacerles la "puñeta".

Los monstruos que nos atacan están basados en criaturas que aparecen en los relatos fantásticos.

GRÁFICOS Y SONIDO. Curiosa y tétrica estética cuya ambientación gótica engancha desde el primer momento. A esto se le suma el buen diseño de los personajes y de todos los enemigos con los que hemos de luchar. Todo esto no sería lo mismo sin la banda sonora, que une a la perfección música coral con toques épicos y oscuros.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
Un verdadero reto para todos aquellos que se atrevan a cruzar su umbral. Eso sí, el esfuerzo merece mucho la pena.



AMPLIANDO UN JUEGO DE ROL **ENORME**

DRAGONS DOGMA DARK ARISEN





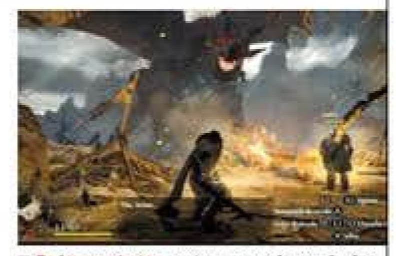


Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **29,99 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: Castellano · Voces: Inglés, Japonés

La ampliación del juego de Capcom incluye extras destinados a los más poderosos guerreros que se atrevan a embarcarse en esta gigantesca aventura.

HISTORIA Y PERSONAJES. Ambientado en un universo medieval, nos metemos en la piel del Arisen, una persona cuyo corazón ha sido robado por un peligroso Dragón que surge y desaparece cada cierto tiempo. Para recuperar lo que le ha sido arrebatado, el Arisen parte en busca de la mítica criatura y acabar con ella, aunque sin renunciar a descubrir todos sus secretos.



En los combates contamos con la ayuda de los peones que hayamos reclutado antes.



DESARROLLO Y COMBATES. Con una mecánica parecida a *Skyrim*, viajamos por un mundo abierto lleno de posibilidades. El protagonista puede pedir ayuda, mediante unas extrañas piedras, reclutando así a distintos compañeros (o peones) que nos acompañarán. Juntos luchan en combates intensos y divertidos en los que la estrategia es vital para descubrir el punto débil del enemigo. Incluso podemos trepar por el cuerpo de las criaturas. Así, cada combate es diferente al anterior. Además, las más de 400 misiones aumentan las horas de aventura.

Dark Arisen incluye, aparte del juego original, una expansión de más de 50 horas.

GRÁFICOS Y SONIDO. El correcto apartado gráfico representa fielmente esta particular versión de la edad media. Tanto el diseño de los dragones como el del resto de criaturas está muy cuidado, aunque hay pequeños fallos técnicos que le restan algunos puntos. La banda sonora acompaña cada momento del juego (tensión, pausa, etc.) en el juego de rol más ambicioso de Capcom desde los *Breath of Fire*.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**
Más de cien horas de juego nos esperan en este JRPG que reúne lo mejor del rol oriental con la acción del rol occidental.





LAS **SEGUNDAS PARTES** SÍ SON BUENAS

FINAL FANTASY XIII-2

Serah le quita el puesto de protagonista principal a su hermana mayor Lightning en un juego de rol que ofrece mucha más libertad que el anterior.

16

Desarrollador: **SQUARE ENIX**

Editor: **WARNER**

Precio: **59,95 €**



JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO | TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS

HISTORIA Y PERSONAJES. La trama está muy ligada a *FF XIII*, pero esta vez tenemos a dos nuevos personajes: Noel y Serah (hermana de Lightnig). Durante la aventura podemos escoger qué habilidades deben aprender estos héroes cada vez que aumentan de nivel gracias al árbol de habilidades llamado Cristarium. La clave de la historia se encuentra en los viajes en el tiempo en los que nos enfrentamos a todo tipo de enemigos. Si sumamos unos vídeos espectaculares, ya tenemos una ambientación puro *FF*.



Los combates son por turnos, aunque en tiempo real y muy adictivos y dinámicos.



Aunque aparezcan personajes nuevos, la trama está estrechamente ligada a la de *Final Fantasy XIII*.

DESARROLLO Y COMBATES. El desarrollo es menos lineal que el de *FF XIII*, mucho más profundo y ofrece nuevas posibilidades. Así, la exploración tiene más protagonismo y se han añadido los viajes a otras épocas, conversaciones relevantes para la trama y divertidos minijuegos, entre otras muchas cosas. Los combates en tiempo real no podían faltar y son más estratégicos al poder elegir qué habilidad queremos utilizar. Además, se han añadido Quick Time Events y la posibilidad de invocar criaturas para que nos ayuden.

GRÁFICOS Y SONIDO. El apartado gráfico, como el de toda la saga *Final Fantasy*, es impresionante, así como el diseño de los personajes y enemigos. El apartado sonoro, con bellas melodías instrumentales, está a la altura de la saga gracias a la labor de los compositores Masashi Hamauzu, Naoshi Mizuta, Mitsuto Suzuki yYoshitaka Suzuki.

VALORACIÓN: EXCELENTE

El desarrollo se ha mejorado de tal manera que hay muchas más posibilidades que en su antecesor.

UNA FANTASÍA QUE **RENACE** DE FORMA PERSISTENTE

FINAL FANTASY XIV

Tras los malos resultados de la primera versión de PC, este *A Realm Reborn* llega a PS3 con muchas ganas de convertirse en el mejor MMORPG.



16

Desarrollador y editor: **SQUARE ENIX**

Precio: **34,95 €**

Cuota mensual: **10,99 €**





JUGADORES MMO | JUG. ONLINE MMO | TEXTOS INGLÉS | VOCES INGLÉS

HISTORIA Y PERSONAJES. Nuestro viaje comienza 5 años después del suceso que provocó la caida de una de las lunas del mundo de Hydaelyn sobre el continente de Eorzea y la llegada del malvado dragón Bahamunt. Antes de comenzar, crearemos nuestro avatar eligiendo una de las seis razas (Hyur, Elezeen, Lalafell, Miqo'te y Roegadyn), al que se le asignará una de las seis clases (mago, arquero, etc.).



Los combates en tiempo real son rápidos y precisos. Podemos luchar solos o en grupo.



Nuestro personaje, al que podremos crear desde cero, puede ser de una de las seis razas que hay en Eorzea.

DESARROLLO Y COMBATES. Realizar misiones es uno de los pilares del juego. Si las realizamos con éxito recibimos suculentas recompensas que pueden ser desde sumas de dinero hasta material con el que equipar a nuestro personaje. Los combates son otro de los elementos fundamentales. Estos son en tiempo real, aunque al principio pueden ser un poco confusos debido a las combinaciones de botones. Otro elemento a tener en cuenta son los eventos FATE, sucesos aleatorios en los que, acompañados de otros jugadores, debemos realizar una misión específica.

GRÁFICOS Y SONIDO. Entornos preciosos y muy coloridos en los que se notan los esfuerzos de Square Enix. La banda sonora está compuesta por piezas de corte épico en el que las melodías instrumentales son las protagonistas. Eso sí, con voces y textos en inglés...

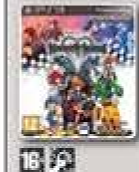
VALORACIÓN: MUY BUENA

Un RPG masivo online en universo persistente muy completo y muy, muy duradero... Aunque con cuotas.



VUELVE A ABRIRLE TU **CORAZÓN** A ESTA AVENTURA

KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX



Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **39,95 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO



TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

■ En un sólo Blu-Ray tenemos los tres primeros capítulos de esta famosa saga de rol de Square-Enix.

Disfruta en alta definición de las tres primeras aventuras protagonizadas por Sora y sus amigos Donald y Goofy en los diferentes mundos Disney.

HISTORIA Y PERSONAJES. Los tres juegos que componen este recopilatorio narran la primera parte de la saga que comienza con el viaje de Sora en busca de sus amigos Riku y Kairi. *Kingdom Hearts: Final Mix* añade nuevos extras nunca vistos (armas, objetos, escenas inéditas), mientras que *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories* es la versión en 3D del juego de GBA. Y *Kingdom Hearts 358/2 Days* es un recopilatorio de vídeos del juego de NDS.



■ La versión en 3D de *Re: CoM*, adaptación del juego de GBA, estaba inédita en nuestro país.



DESARROLLO Y COMBATES. Los mundos Disney esperan a ser explorados de nuevo en un desarrollo que no ha sufrido modificaciones con respecto a las versiones anteriores. Los combates contra los sincorazón, en el caso de *KH: Final Mix*, son en tiempo real y conservan la rapidez e inmediatez que en la versión de PS2. En el caso de *Kingdom Hearts Re: CoM*, el sistema de combate está basado en una baraja de naipes que son los que ayudan a atacar con la llave espada, a invocar a otros personajes, realizar conjuros...

GRÁFICOS Y SONIDO. El "toque HD" se nota desde el minuto 1 en el colorido de los escenarios y en los modelados de los personajes y localizaciones. Hay menos dientes de sierra y las facciones de los protagonistas se han suavizado, dándoles más realismo. El apartado sonoro mantiene esas mágicas melodías que hace años nos enamoraron. Una oportunidad de oro para volver a disfrutar de esta saga.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
La conversión en HD y la incursión de extras y escenas nunca vistas satisfará la ansias de los seguidores de Sora y cía.



UN **CUENTO** EN FORMA DE VIDEOJUEGO

NI NO KUNI

Desarrollador: **LEVEL 5**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Precio: **64,95€**
Ed.Esp: **89,95€**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO



TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

■ El joven mago Oliver iniciará un viaje alucinante junto a Drippy para resucitar a su madre.

El afamado estudio de animación japonés Ghibli une sus fuerzas con los chicos de Level 5 para crear una pequeña gran aventura que nunca olvidaremos.

HISTORIA Y PERSONAJES. El protagonista es Oliver, un chico que viaja entre el mundo real y el mundo mágico de Ni no Kuni con el objetivo de resucitar a su madre. Drippy nos hará de cicerone en este colorido y enigmático universo, tiene que hacer frente a numerosos peligros con tal de salir adelante. La valiente personalidad de Oliver y los innumerables personajes y criaturas diseñados por Ghibli te encantarán desde el inicio del juego.



■ Los gráficos en cel-shading y la animación forman un conjunto bello y cautivador.



DESARROLLO Y COMBATES. Tras jugar algunas horas, se nos da un amplio mapa para poder explorar todos los rincones que queramos. También tenemos a multitud de personajes con los que interactuar y conseguir pistas e información, objetos de todo tipo que esperan ser encontrados... Este tradicional desarrollo se complementa con unos combates que combina la acción por turnos con ataques en tiempo real, por lo que podemos esquivar los envites enemigos. Además, contamos con la ayuda de los "únimos" que comparten nuestras barras de magia y energía, y a los que deberemos reclutar y alimentar para hacerles evolucionar. Hazte con todos... como los Pokémon.

GRÁFICOS Y SONIDO. El apartado gráfico es precioso, muy cercano a cualquier peli de animación de Ghibli. Es más, en ocasiones incluso dudaremos de si estamos jugando o viendo alguno de estos filmes. La banda sonora irradia magia por los cuatro costados, a lo que se suman las voces (en inglés o japonés) y los subtítulos en castellano.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
La hermosa estética y la apasionante historia son las mejores bazas de uno de los mejores J-RPG que hay en PS3.



DOS HÉROES, UNA ÉPICA HISTORIA,

TALES OF XILLIA



16

Desarrollador: **NAMCO TALES STUDIO**

Editor: **NAMCO BANDAI**

Precio: **59,95 €**



JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

Tras una espera de dos años con respecto a su salida en Japón, ya tenemos disponible uno de los mejores títulos de la saga *Tales of*.

HISTORIA Y PERSONAJES. El mundo de Rieze Maxia está peligro. El maná del mundo está desapareciendo por culpa del reino de Rashugal y para detenerles tenemos que escoger entre Jude, un joven médico, y Milla, una mujer muy especial. Una importante decisión, ya que según lo que elijamos, veremos escenas distintas y viviremos eventos exclusivos. Por ello, es rejugable.

Los combates en tiempo real son muy adictivos y mezclan de acción y estrategia.



Milla o Jude. Esa elección marcará el destino de nuestras aventuras en Rieze Maxia.

DESARROLLO Y COMBATES. La exploración en entornos abiertos y las constantes batallas son vitales para poder avanzar y subir de nivel a los protagonistas en este JRPG en tercera persona. En los combates en tiempo real tenemos la posibilidad de unir a dos personajes gracias al sistema "Dual Raid Linear Motion Battle System". De esta manera, podemos derrotar a los enemigos con poderosos y espectaculares ataques combinados. Cada personaje es experto en una determinada especialidad, por lo que se pueden crear múltiples combinaciones, lo que le da un toque de estrategia a cada combate, logrando que sean divertidos.

GRÁFICOS Y SONIDO. Su colorida y preciosa estética en "cel shading" se complementa con unas cuidadas secuencias de anime realizadas por el estudio japonés Ufotable. El apartado sonoro también es digno de mención con unas melodías que van desde las más rockeras a las más tranquilas. El doblaje está en inglés (no hay voces en japonés), aunque no es problema porque los subtítulos están en castellano.



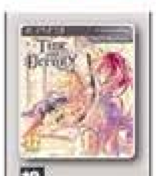
VALORACIÓN: EXCELENTE

Con una duración extensa y un adictivo desarrollo, *ToX* es un imprescindible para todo buen fan del rol japonés.



DOS PERSONALIDADES EN UN MISMO CUERPO

TIME & ETERNITY

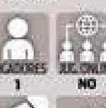


12

Desarrollador: **IMAGEEPOCH**

Editor: **NIS AMERICA**

Precio: **51,95 €**





JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS/JAPONÉS

Descubre quiénes son los que van a atacar a la princesa Toki durante el día más importante de su vida (el día de su boda), viajando en el tiempo.

HISTORIA Y PERSONAJES. La princesa Toki y su novio Zack están a punto de darse el "sí quiero", pero en el momento crucial aparecen en la iglesia unos ninjas que sabotean la boda. En ese instante, el espíritu de Towa se apodera del cuerpo de Toki y, junto a Zack, viaja en el tiempo para descubrir quién ha planeado el ataque. El triángulo amoroso Toki-Zack-Towa es una de las claves...



La estética anime es uno de los encantos de este juego de doble personalidad.



Las escenas (y hasta el final) cambian según la chica que manejamos en ese momento.

DESARROLLO Y COMBATES. Explorar y cumplir misiones es la base del desarrollo. Pero es en los combates donde experimentamos la principal característica del juego: cuando subimos de nivel, Toki se intercambia con Towa y viceversa. Además de afectar este hecho a la trama, cada chica es especialista en una habilidad, por lo que cada pelea es diferente. Los combates "1 vs 1" nos asaltan de manera aleatoria en los escenarios y, superada la sorpresa inicial, pecan de ser algo repetitivos.

GRÁFICOS Y SONIDO. Los modelados en 3D de los entornos y escenarios se fusionan con las animaciones en 2D de los personajes. Estas son en estética anime, por lo que a veces parece que estemos viendo un capítulo de alguna serie. El apartado sonoro incluye melodías de corte fantástico y medieval. Podemos elegir entre escuchar las voces en inglés o japonés, pero por desgracia los subtítulos están en inglés.

VALORACIÓN: BUENO

Pobres animaciones de los personajes, repetitivos enemigos y otros fallos hacen que sea el más flojo de todos.



CONCLUSIONES

Tras descubrir todos y cada uno de los secretos de estos 8 mágicos y extensos juegos, podemos afirmar que el género del J-RPG está más vivo que nunca. Y prueba de ello es esta comparativa cuyo podio ha estado muy reñido.



Aunque la decisión final sobre a qué jugar depende únicamente de vosotros y vuestros gustos, lo cierto es que la segunda parte de *Final Fantasy XIII* es la mejor opción. Reúne lo bueno del primer *FF XIII* y añade novedades que hacen de él una gran continuación, sobre todo si habéis jugado al primero. Como esta comparativa esta hecha para fans del J-RPG, consideramos que nadie que se considere como tal debe perderse *Ni no Kuni*. La medalla de bronce es para el recopilatorio *KH HD 1.5 ReMIX*. Volver a los mundos Disney en alta definición hasta en tres ocasiones es todo un aliciente para revivir este mítico juego. Siguiendo con el rol más tradicional, encontramos *Tales of Xillia*, cuyo argumento y desarrollo es de los mejores de la saga nipona de Namco Bandai. En quinto lugar, colocamos a *Dark Souls*, básicamente porque por su dificultad no es un juego para todos los públicos, aunque a nosotros nos parece un juegazo. Después vendría *FFXIV*, un gran MMORPG aunque con cuotas. Si buscas un RPG larguísimo y con un cierto toque "occidental", no dejes de probar *Dark Arisen*. Y por último, tenemos *Time & Eternity*, sin duda el juego más flojo de la comparativa que está muy lejos de sus compañeros, aunque puede gustar a los más "hardcore".

	CARACTERÍSTICAS GENERALES										C. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN					COMPONENTES DE JUEGO							
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Sistema de Combate	Combates Aleatorios	Voces	Textos	Dificultad	Contenido descargable	Duración	VALORACIÓN	Gráficos	Animaciones	Banda sonora	Efectos sonoros	VALORACIÓN	Historia	Personajes	Enemigos	Escenarios	VALORACIÓN	Diálogos	Combates	Exploración	Puzzles	Misiones Secundarias	Tareas Opcionales	VALORACIÓN	TOTAL
Dark Souls	1	1-4	Acción	No	Inglés	Castellano	Muy Alta	Sí	MB	MB	MB	B	E	MB	MB	B	B	MB	E	MB	Muy Bajo	Muy Alto	Alto	Muy Bajo	Bajo	Bajo	B	MB
Dragon's Dogma Dark Arisen	1	No tiene	Acción	No	Inglés	Castellano	Alta	Sí	E	MB	MB	MB	E	E	MB	E	MB	E	E	E	Alto	Alto	Alto	Medio	Alto	Medio	E	MB
Final Fantasy XIII-2	1	No tiene	Acción	No	Inglés	Castellano	Media	Sí	MB	E	E	E	E	E	E	MB	E	MB	MB	MB	Medio	Medio	Medio	Muy Bajo	Alto	Alto	E	E
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	1	Masivo	Acción	No	Inglés	Inglés	Alta	Sí	E	MB	E	MB	MB	MB	MB	E	E	E	E	E	Muy Alto	Muy Alto	Muy Alto	Muy Bajo	Alto	Alto	E	E
Kingdom Hearts 1.5 HD Remix	1	No tiene	Acción	Sí	Inglés	Castellano	Media	No	E	E	MB	MB	E	E	MB	E	E	MB	E	E	Muy Alto	Muy Alto	Alto	Medio	Medio	Alto	MB	E
Ni no Kuni: La Ira de la Bruja Blanca	1	No tiene	Acción/ Turnos	No	Inglés Japonés	Castellano	Media	No	MB	MB	E	MB	E	E	E	MB	E	MB	E	E	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	MB	E
Tales of Xillia	1-4	No tiene	Acción	No	Inglés	Castellano	Media	Sí	E	E	MB	MB	E	E	MB	E	E	MB	B	MB	Muy Alto	Muy Alto	Muy Alto	Medio	Muy Alto	Alto	E	E
Time & Eternity	1	No tiene	Acción/ Turnos	Sí	Inglés/ Japonés	Inglés	Media	Sí	MB	B	B	R	B	B	B	MB	MB	R	R	B	Muy Alto	Muy Alto	Alto	Bajo	Alto	Medio	MB	R

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que evalúan de forma objetiva la duración y las opciones de juego.
Sistema de Combate: si es por turnos, a tiempo real o es una fusión.
Combates Aleatorios: si saltan de forma aleatoria o si podemos ver (e incluso esquivar) al enemigo.
DLC: Si hay algún elemento descargable, sea gratis o de pago.

AMBIENTACIÓN

Elementos que nos meten de lleno en la trama y en la aventura en general.
Historia: valoramos que el argumento sea de calidad y atrape.
Personajes: se examina el diseño de los personajes y su progreso.
Enemigos: valoramos la calidad en el diseño y la variedad.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Gráficos: tenemos en cuenta tanto la faceta artística como la técnica.
Animaciones: fluidez y realismo con el que se muestran estos movimientos.
Banda Sonora: elemento primordial. Se examina si nos mete en situación, si las melodías son acordes, etc.

COMPONENTES DE JUEGO

Cualidades a destacar del desarrollo que proporcionan variedad y diferentes posibilidades.
Combates: hasta qué punto combatir es importante en el desarrollo de la aventura.
Exploración: la importancia de recorrer los escenario en busca de objetos, secretos, misiones extra... Cuando más exploración haya, más largo y menos lineal se hace el desarrollo.
Puzzles: indica si a lo largo de la aventura hay fases en las que resolver algún que otro acertijo o descubrir para qué se utiliza determinado artefacto.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Trilogía soñada

Ahora que se sabe que *The Witcher 3* saldrá para PS4, ¿creéis que saldrá un posible *The Witcher Trilogy* para la nueva plataforma de Sony como se hizo con *Mass Effect* en la actual?

@ Jordi Oliver

El ejemplo de *Mass Effect* es alentador en este caso. Parecía imposible que la primera parte, publicada originalmente por la mismísima Microsoft, llegase jamás a PS3, y ocurrió el milagro. La primera parte de *The Witcher* sólo se lanzó para PC y la segunda sólo para PC y Xbox 360, pero podría llegar a PS4 esta hipotética trilogía... Aunque no a corto plazo.

The Witcher es una saga de rol que se ganó su fama en PC. La tercera parte saldrá en PS4.

Juegos viejos, consolas nuevas

¿Se sabe algo sobre posibles remasterizaciones de juegos de PS3 para PS4, aunque sean descargables?

@ Oriol Prats

Por ahora, nada. Con el tema de la retrocompatibilidad con PS3 a través de la nube todavía en el aire, no sabemos si Sony se decidirá a complementar la oferta ofreciendo versiones "mejoradas" de juegos de PS3 en PS4, aunque no sería mala idea. Si la generación actual sirve de ejemplo, hicieron falta unos años hasta que la moda de las reediciones en HD para PS3 de juegos de PS2 comenzara.

Saltando de idioma

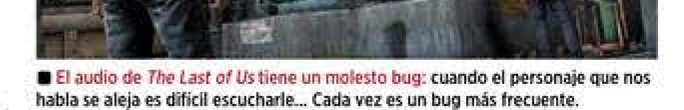
Tengo la versión inglesa de *Skyrim*. Si me compro la versión española de *Skyrim Edición Legendaria* ¿podré seguir jugando con los datos guardados de la otra versión?

@ Juan Luis Fernández

Parece que los datos guardados de la edición original sí funcionan en la edición legendaria, por lo que no deberías de tener ningún problema. Los archivos en castellano están en el disco y no en tu partida guardada, lo que sí podría ser un problema, pero no hay otro modo de estar seguro más que probar. Si puedes alquilar o conseguir que alguien te lo preste antes de comprarlo, mejor.



La *Legendary Edition* es compatible con las partidas guardadas del original.



El audio de *The Last of Us* tiene un molesto bug: cuando el personaje que nos habla se aleja es difícil escucharle... Cada vez es un bug más frecuente.

Infección sonora

De ver tantos comentarios positivos sobre *The Last of Us* no he podido resistir más. La única pega es el bug del audio, ¿hay alguna configuración para evitarlo?

@ Manuel

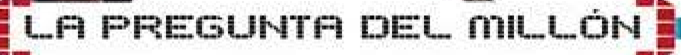
Bastantes jugadores se han quejado de que las voces apenas se oyen en cuanto el personaje que nos habla se aleja un poco. Nuestro consejo es ajustar el volumen de efectos y sonido por debajo del de las voces (menos de la mitad). Si juegas con auriculares, en las opciones de salida elige esa opción. Y selecciona "Estrecho" en la opción de alcance dinámico. Se nota mejoría.

Donde nadie debería ir

Espero que hayan despedido a alguien por el último juego de Star Trek... ¿Para cuándo el siguiente?

@ Marc Ortigosa

La verdad es que era decepcionante, incluso teniendo en cuenta que la mayoría de juegos de películas son discretitos... El futuro de las películas será el que decida si hay otro videojuego: si hay una tercera parte, habrá otro videojuego.



¿Los juegos de ahora son fáciles o difíciles?

Uno de los graves problemas que llevo años padeciendo es el de la dificultad extrema de algunos juegos, que muchos terminamos abandonando, como *Dead Space, Resistance 3*... No todos somos tan hábiles como los probadores. Por tanto os pediría que incluyeseis el grado de dificultad en la valoración. Así mucha gente sabría si su capacidad de superación estará acorde con el dineral que gastará.

@ Javier Gutiérrez

Cuando un juego nos parece especialmente difícil o fácil siempre lo mencionamos. Pero el nivel de dificultad depende mucho de la habilidad de cada uno y valorarlo es muy complicado. De hecho, una de las críticas más frecuente que hay en la actual generación es que los juegos son muchísimo más fáciles... Los juegos de "antes" te podían durar semanas o meses y no porque fueran más largos, si no porque eran más difíciles. El reto es intentarlo una y otra vez hasta ganar la destreza suficiente para superar las dificultades... Tienes que echarle un poco de paciencia. Es como todo: práctica.



Salvo excepciones (como *Ninja Gaiden* o *Dark Souls*) los juegos actuales no son especialmente difíciles.



Dragon Age Inquisition será compatible con las partidas de anteriores entregas. BioWare ha declarado que también será posible importar las partidas de PS3 a la versión de PS4, aunque todavía no han explicado cómo.



¿Cuándo sale Dragon's Crown?

@ Manu

El juego se pone a la venta el 11 de Octubre, en PS3 y PS Vita pero sin Cross-Buy ni Cross-Play.

¿*Star Wars Battlefront III* es para PS3 o PS4?

@ Marc Ortigosa

El nuevo *Battlefront* aún no tiene fecha de lanzamiento oficial pero seguramente hasta 2015 no lo veamos, y sólo en PS4.

Ahora que han bajado el precio de PS Vita ¿Sacarán una versión Slim?

@ Lector

Sony tiene costumbre de sacar nuevas versiones, pero aún parece pronto. La rebaja de precio debería ser un aliciente mayor para los que duden, que un modelo nuevo que no sería más barato.

¿El multijugador de *COD Ghosts* será igual en PS3 y PS4?

@ Rafa Be

El multijugador estará separado por consolas, por lo que aunque comparta muchas características sólo podrás enfrentarte a jugadores que tengan la misma consola que tú.

Transmitir decisiones

Tengo una duda acerca de *Dragon Age Inquisition*. Se ha confirmado que las partidas de anteriores entregas tendrán repercusión en este juego, pero ¿qué pasa si las otras dos entregas las tengo en PS3 y quiero *DA Inquisition* para PS4, se podrán seguir importando las partidas?

@ Óscar

BioWare ha confirmado que están trabajando para tener un método que permita importar partidas entre generaciones de consolas, y tendemos a creerles. Puestos a elucubrar, seguramente sea necesario usar una cuenta de EA o de la web del juego para hacer la transferencia.

Pasando juegos a PSP

He comprado un juego digital en mi PS3 y me he enterado de que sirve también para PSP, pero no encuentro una opción que me permita traspasarlo. ¿Cómo lo hago?

@ Carlos Mordillo

Te recomendamos que descargues la versión de PSP del juego accediendo al Store desde PS3: hay un apartado dedicado a PSP abajo en la lista. Una vez descargado, enchufa tu PSP a un puerto USB de PS3, y pon la PSP en modo USB, si no se ha puesto ella solita. Al seleccionar el icono del juego en PS3 y pulsar X debería de comenzar la transferencia. Cuando termine, desenchufa tu PSP y listo.

Para seguir la historia

¿Sabéis si *Beyond: Dos Almas* estará doblado al español o solamente subtitulado?

@ Diego

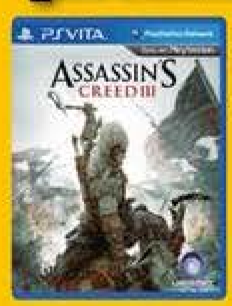
Como es característico de los juegos que distribuye la propia Sony, el juego se lanzará completamente doblado al castellano. Esperemos que el trabajo final esté a la altura de la calidad de las interpretaciones de los actores originales. Ya hay algún trailer en castellano, y lo poco que se escucha invita al optimismo. Sony siempre hacer muy buenos trabajos en este terreno.



Beyond: Dos Almas estará doblado al castellano. Sony cuida mucho sus grandes juegos.



¿Qué juegos te gustaría que salieran para PS Vita?







Los clásicos de PSP

Juan Manuel Campos González

"Pues a mí me encantaría el *Crisis Core Final Fantasy VII*. No lo acabé en PSP y ahora no está en el Store para bajármelo en PS Vita. Ojalá sacasen un HD junto a los *Dissidia*, aunque estos sí que están en la Store para jugarlo en PS Vita."

Un *Grand Theft Auto*

Miguel Guerrero Méndez

"Hay un juego en especial que me encantaría que sacaran en PS Vita, y este es *Grand Theft Auto*. Yo no he tenido nunca una PSP, y me gustaría poder llevarme un *GTA* conmigo a todos los sitios donde vaya con mi Vita."

Cositas de Star Wars

Óscar Aguilar

"Me encantaría que sacaran algo de Star Wars, pero de tipo naves. Llevo jugando con consolas mucho tiempo y con Game Cube jugué a uno que me encantó. Si en aquel tiempo era bueno no quiero imaginar en el potencial de la Vita, que para mí es bestial , lastima que todavía no acaba de arrancar , pero tiempo al tiempo"

Un juego de rol de Bethesda

Juanma Millán

"Un ROL de Bethesda lo partiría, mientras hagan un buen trabajo, claro. Algo de *The Elder Scrolls* seguro que tendría buena aceptación. Una gran aventura que te tuviera enganchado a la portátil durante incontables horas, no una corta obra maestra".

Juegos nuevos e innovadores

Andrés G

"Me gustaría no poder decir un juego, ya que lo ideal serían IP totalmente innovadoras, que lanzaran a PS Vita a ser una superventas. Pero si hay que elegir... Un *GTA V* sería fantástico y, porqué no, ese *Tekken* que estaba en el aire... "

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Os habéis pillado *GTA V*? ¿Qué es lo que más o lo que menos os ha gustado?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



Gladiadores a la venta

Me gustaría saber si se canceló o no el juego F2P de Ubisoft *Spartacus Legends*.

@ Carlos Mordillo

Pues no. Lejos de cancelarse, ya está disponible en el Store. el juego es gratis y los paquetes de monedas (que no son necesarios para empezar a jugar) cuestan desde los 4,99€ a los 74,99€.



Spartacus Legends es un free to Play basado en la serie de TV. Ya te lo puedes descargar gratis del Store.

Historias de zombis

¿Saldrá algún DLC para el modo zombis de *Call of Duty Black Ops 2*?

@ Jesús Manuel Vigo

Los 4 DLC (Revolution, Uprising, Vengeance y Apocalypse) incluyen, además de los contenidos multijugador tradicionales, un mapa extra para el modo zombis, cada uno con su historia y en varios casos con nuevos personajes jugables, como los gángsters de Alcatraz o los personajes del modo zombis del primer *Black Ops*.

Sin figuras para Vita

¿Por qué tanto *Skylanders* como *Disney Infinity* están disponibles para todas las consolas excepto para PS Vita? La única explicación que le veo es que Sony esté preparando un juego similar.

@ Inixio Amillano

No es probable. La impresión que no da es más bien que PS Vita no tiene todavía muchos usuarios con el perfil de jugador típico de estos juegos. Tenemos nuestras dudas sobre que una consola portátil sea el sitio apropiado para jugar a videojuegos que requieren utilizar una base y una colección de figuras. Pero oye...



Disney Inifinite, sus figuras y su base no están disponibles para Vita.

Opciones de vídeo en PS4

En vuestro análisis sobre PS4 he visto que no tendrá la toma AV, ¿Eso significa que solo vamos a poder jugar a la PS4 en un televisor con HDMI?

@ Juanjo Rodríguez

Cierto, la consola ha eliminado la salida multi-AV tradicional y sólo admite salida HDMI para imagen, lo que hace casi imposible jugar con ella en una tele SD. Podrías probar un monitor con entrada DVI y un adaptador a HDMI. Es normal, las teles de tubo ya se están quedando obsoletas y además, jugar a PS4 sin HD es un desperdicio... Hay cajas convertidoras de HDMI a componentes para poder estirar la vida útil de una tele antigua, aunque la claridad de imagen y texto será muy inferior.

Sin baile de máscaras

En *Army of Two the 40th Day* hay un trofeo que requiere meterse en una página web, pero esa opción ya no aparece. Si la han quitado, podrían hacer que el trofeo salte automáticamente...

@ Ricardo

Coincidiendo más o menos con el lanzamiento de *Army of Two: The Cartel*, esta opción desapareció. No sería mucho pedir que lanzaran un parche solucionando el problema, pero nos tememos que te has quedado sin el Platino...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Opciones al cambiar de disco

Tengo una PS3 de 320 GB. Desde que me suscribí a PS Plus me estoy quedando sin sitio. ¿Podría "clonar" el disco duro de mi consola a otro de 1 TB y poner el de 1 TB ya clonado y con los datos del disco anterior en la PS3?

@ Esther Lancha

Desde la herramienta de copia de seguridad puedes copiar los datos de tu disco duro a un disco externo, luego cambiar el disco duro de la consola y por fin restaurar en el disco duro nuevo los datos de la copia de seguridad. El inconveniente es que necesitas un disco formateado en FAT32 lo bastante grande como para que quepan todos tus datos... Nuestro consejo es que borres todo lo que puedas ante de hacer la copia de seguridad. Todo lo que te has descargado podrás volver a bajártelo sin coste.

Migrando datos entre consolas

¿Se pueden pasar los datos de mi PS3 actual a una PS3 nueva?

@ Juanjo Rodríguez

Sí que se puede, lo que necesitas es conectar las dos consolas mediante un cable LAN directo, encenderlas e iniciar el asistente para la transferencia de datos que podrás encontrar en el menú de Ajustes / Ajustes de sistema.

El proceso tarda bastante rato (a nosotros nos llevó más de una hora en copiar unos 70 GB) pero es muy cómodo. Tiene como problema que elimina todos los datos guardados en el disco duro de la consola receptora, por lo que en general sólo se utiliza con consolas nuevas.

Gracias a un cable LAN se puede pasar todos los datos de una PS3 a otra.

Error descarga en Vita

He comprado una PS Vita y estoy suscrita a PS Plus. Estaba descargando varios juegos gratuitos y con algunos da siempre el error: "No se ha podido descargar (C0-10932-5)". ¿Me podéis ayudar?

@ María Sánchez Castro

Este error está relacionado con las configuración de las DNS en tu consola. Aunque estos parámetros pueden configurarse en tu router, si sólo tienes problemas en Vita sigue estos pasos: Ajustes / Red / Ajustes Wi-Fi / Elige tu red Wi-Fi / Ajustes avanzados / Ajustes de DNS / Elige "Manual" e introduce las direcciones DNS de tu proveedor de internet o, si lo prefieres, otras públicas como las de Google (8.8.8.8 y 8.8.4.4). Apaga y enciende tu consola y tu router, y deberías de poder completar la descarga.

PRE... CORT... RES...ES BR...VES

¿Habrá una secuela de *Splatterhouse*?

@ Miguel Guerrero

Splatterhouse fue una revisión del clásico de los 80 que tuvo una acogida bastante discreta, y no parece que haya planes de hacer una secuela.

¿Es cierto que Sony va a sacar un pack de PS4 y PS Vita por 500 euros?

@ Artur

No se ha anunciado ningún pack así, pero estaría muy bien, ya que sería casi como si te regalasen la PS Vita.

¿Cuándo se pone a la venta *F1 2013*?

@ Diego

Tiene como fecha de lanzamiento prevista el 4 de Octubre, puedes reservar ya la edición normal o la clásica, que incluye DLC.

¿El DLC de la edición especial de *CoD: Ghosts* saldrá para todo el mundo?

@ Juan Luna

No lo sabemos. Viendo los ejemplos de otros años, es probable que al menos el mapa Freefall sí que salga a la venta después.

¿Sacarán *Primal Carnage: Genesis* en PS3 o solo PS4?

@ Alan

El juego de peleas entre humanos y dinosaurios sólo está anunciado para PS4, y no parece que haya planes de llevarlo a PS3.

¿Tendrá *inFamous Second Son* modo multijugador?

@ José

Hay algunos rumores de que quizá el juego incluya por primera vez en la serie algún tipo de modo multijugador, pero aún no se ha confirmado ni desmentido.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



Los agentes del gobierno persiguen a Jodie, así que es momento de utilizar nuestros poderes sobrenaturales.





GRATIS | AVENTURA | QUANTIC DREAM | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Beyond Dos Almas

A partir del próximo 2 de octubre (25 de septiembre si eres suscriptor de PS Plus) podrás descargarte la demo de uno de los juegos más esperados para PS3 de este año y que está siendo desarrollado por el estudio Quantic Dream, responsable también del genial y original *Heavy Rain*. La demo que podremos disfrutar traerá dos niveles diferentes que tocan momentos muy distantes de la vida de nuestra protagonista, Jodie, interpretada por la actriz Ellen Page. En la primera fase, llamada Jodie & Aiden, viviremos algunos momentos de su infancia, en los que es víctima de los experimentos de la CIA que la permiten utilizar sus poderes sobrenaturales gracias un extraño vínculo que la une con un ente llamado Aiden. En la segunda fase, titulada Perseguida, Jodie tendrá que escapar de los agentes del gobierno a la vez que el ente al que está vinculada desata todos sus poderes ante nuestros asombrados ojos para ayudarla. El juego saldrá a la venta el próximo 9 de octubre, así que esta es una buena opción de ir probando algunas de sus particularidades...

GRATIS | AVENTURA | SONY | CAST. | 1 JUGADOR

Puppeteer



Esta demo de uno de los juegos de Sony más esperados, contiene los tres primeros niveles y nos cuenta la historia de Kutaro, un personaje al que le ha robado su alma el llamado rey Oso y, por su culpa, se ha convertido en una marioneta de madera. La demo ya la tenéis disponible en la Store y ocupa 5,7 GB.

GRATIS | ARCADE | UBISOFT | CAST. | 1-4 JUGADORES

Rayman Legends



Esta nueva entrega de las aventuras de Rayman está preparada para que nos lo pasemos en grande ya que permite jugar en modo cooperativo a cuatro amigos en tres escenarios de *Rayman Legends*: Problemas Diminutos, Sapos y Príncipes y el mapa musical Castillo Roquero. La descarga ocupa 514,9 MB.

GRATIS | ACCIÓN | DEEP SILVER | CAST. | 1 JUGADOR

Saints Row IV



La Inauguration Station de *Saints Row IV* permite crear personajes que después podemos utilizar en el juego completo que ya está a la venta. O si ya fuiste uno de los que disfrutaron de *Saints Row The Third* en PS3, descargar a tus héroes y modificarlos para el nuevo juego. La descarga ocupa 1,2 GB.

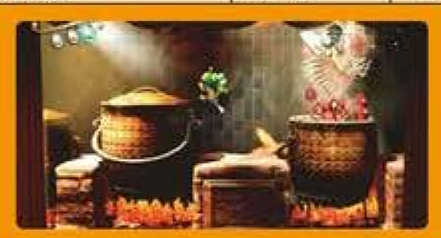


	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Beyond Dos Almas	Aventura	--





Dead Space 3	Acción	--
Devil May Cry DmC	Aventura de Acción	1300
Call of Juarez Gunslinger	Shooter	1945
D&D Chronicles of Mystara	Acción	--
God of War: Ascension	Aventura de Acción	--
Far Cry 3 Blood Dragon	Shooter	3072
ibb & obb	Puzzle	1024
inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Aventura de Acción	673
LittleBigPlanet Karting	Velocidad	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Aventura de Acción	--
Narco Terror	Acción	1228
Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Velocidad	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca	Rol	2600
Puppeteer	Aventura	5836



Rayman Legends	Arcade	514
Resident Evil Revelations	Survival Horror	441
Sniper Ghost Warrior 2	Shooter	1945
Saints Row IV	Acción	1228
The Last Bounty Hunter	Shoot'em up	1331
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Unearthed Episode I	Aventura	2662
Zeno Clash II	Rol de acción	1126

MUNDO PSN

MÁS ZOMBIS

LLEGA ÚLTIMO DLC DE BLACK OPS II



El próximo **26 de septiembre** se pondrá a la venta el cuarto y **último DLC de *Black Ops II***. Apocalypse incluirá **cuatro nuevos mapas multijugador y una nueva campaña zombi**, "Origins", que reúne a los cuatro protagonistas del modo Zombie de *World at War* (Tank, Nikolai, Takeo y Rictofen), enfrentados a una nueva plaga de no muertos en un misterioso emplazamiento militar...

REMAKES DIGITALES 

CLÁSICOS DISNEY DE LAS CONSOLAS DE 8-16 BITS

Los más viejos del lugar seguro que los conocen y con ellos pasaron algunos de sus momentos más recordados de cuando jugaban de pequeños con las viejas consolas de 8 y 16 bits: Nintendo y Megadrive. Pues bien, en la PlayStation Store tenemos a nuestra disposición dos remakes interesantes: ***Castle of Illusion*** de MD por 12,99€ y ***Ducktales*** de NES (las Patoaventuras de la serie de TV) por 14,99€. No te resistas.

EN JUEGOS ROCKSTAR 

DESCUENTOS SI COMPRAS *GRAND THEFT AUTO V*



GTA V (69,99€) sale a la venta el 17 de septiembre y si lo "precompramos" en PlayStation Store, nos van a hacer un 75% de descuento en uno de los juegos de Rockstar que hay en la tienda, ya sea de PS3 o PSP. Y son unos cuantos: ***Red Dead Revolver, Red Dead Redemption + Undead Nightmare, Manhunt 2, L.A. Noire*** y 30 más.

PLAYSTATION MOBILE 

ÚLTIMOS LANZAMIENTOS

La tienda compatible con Vita y teléfonos móviles, se amplía con nuevos títulos. Apuntad estos nombres: ***Shuttle Quest 2000*** **(gratis)**, ***Unicorn Savior*** (3,79€), ***AikCommando*** (5,99€) y ***Touch Speed Fighter*** (0,49€). Echadles un ojo...

EL MEJOR DLC

LAS BRUJAS DE BRIGMORE



Desde mediados del mes de agosto está disponible el primer DLC para el genial ***Dishonored*** de Bethesda. ***Las Brujas de Brigmore*** (9,99€) es una expansión que añade nuevas misiones y concluye la historia del asesino Daud que se inició en el primer pack de expansión ***El Puñal de Dunwall***.

EXCLUSIVA DE PS3 

APÚNTATE A LA BETA DE *DARK SOULS II*



La secuela este dificilísimo juego de rol es uno de los juegos más importantes que llegarán a principios de 2014 y ahora tenéis la oportunidad de jugar la primera fase beta que comenzará el próximo **12 de octubre**. Eso sí, antes de saber siquiera si podréis entrar, **os tenéis que apuntar accediendo PlayStation Store** de vuestra PS3 y descargando la solicitud de participación. En unos días, imaginamos, From Software nos comunicará si somos uno de los afortunados. ***Dark Souls II*** contará con un segundo periodo de prueba a partir del 27 de octubre, así que paciencia.

DLC PARA *GRID 2*

MODO DEMOLITION DERBY GRATIS



Codemasters nos hace un regalo realmente divertido ya que este modo Demolition Derby de ***Grid 2*** **nos lo podremos descargar completamente gratis de PlayStation Store**. Este DLC viene con **un coche de regalo, el Jupiter Eagle Ray Mk 5, y un circuito** llamado Detroit Stadium.



NUEVAS VENTAJAS Y **NUEVOS SERVICIOS** PARA CELEBRAR EL LANZAMIENTO DE PS4

¡PlayStation Plus se revoluciona!



Adelantándose al lanzamiento de PS4, Sony ya ha puesto en marcha importantes cambios y mejoras en PS Plus, incluyendo suscripciones de regalo, pruebas gratuitas y nuevos servicios.



El servicio de suscripción de Sony, PlayStation Plus, seguirá creciendo gracias al lanzamiento de PS4. Aunque los que ya seáis suscriptores podéis estar tranquilos, ya que no sólo seguiréis disfrutando de sus ventajas (como la colección de juegos instantánea para PS3 y PS Vita que podéis ver en la columna de la derecha), sino que además, por el mismo precio, disfrutaréis también de todas las ventajas previstas para preparar el lanzamiento de PS4, el 29 de noviembre.
Como ya sabéis, la suscripción anual a PlayStation Plus cuesta 49,99 euros, lo que da derecho a disfrutar de 10 juegos gratis al mes (que se renuevan todos los meses), así como de temas y avatares gratis, descuentos en muchos de los contenidos de PS Store y distintos servicios de PSN (como un 40% de descuento en Waki.tv), actualizaciones y descargas automáticas y 2 GB de espacio en la nube para que guardes tus partidas y que puedas disfrutarlas en cualquier consola y sin riesgo a perderlas.
Y, por supuesto, un único pago cubre la suscripción a las tres consolas de Sony: PS3, PS Vita y PS4.

Ventajas exclusivas para PS4

Aunque ya sólo por estas ventajas sería buena idea suscribirse a PlayStation Plus, si tenéis intención de saltar de generación con PS4 este servicio se convertirá en imprescindible, ya que para disfrutar de los modos multijugador online de PS4 será necesario ser suscriptor de PS Plus. Las demás funciones de PS Plus en PS4 serán exactamente las mismas que ofrece el servicio actual, incluido el acceso completo a servicios de vídeo para todos, pero con la ventaja añadida de 1 GB más de almacenamiento online para tus partidas de PS4.
Y ya hay anunciados dos juegos para PS4 que serán totalmente gratis para los suscriptores de PlayStation Plus. Por un lado, el innovador simulador de velocidad *DriveClub PlayStation Plus Edition*, que estará disponible varios meses, y por otro *Resogun*, el heredero espiritual del exitoso *Super Stardust*, que será sustituido por otro juego gratuito al mes siguiente.

Facilidades para suscribirse

¿Qué todavía no "eres Plus"? Pues ahora lo tienes más fácil que nunca para probar este fantástico servicio. Si antes del 20 de septiembre te suscribes o renuevas tu suscripción por un año te llevarás 90 días adicionales.
Además, todos los que compren PS4 podrás disfrutar de este servicio totalmente gratis durante 14 días, para que comprueben por ellos mismos sus múltiples ventajas.
Y si eres de los que dudan y no tienen claro si merece la pena o no suscribirse, en breve Sony anunciará el lanzamiento una oferta que dará acceso a PlayStation Plus durante un mes por sólo 6,99 euros. Aunque te avisamos, en un mes no te va a dar tiempo a disfrutar de todos los contenidos gratuitos que te ofrece este servicio...

LOS JUEGOS GRATUITOS PARA PS4

Igual que PS3 y PS Vita, PlayStation 4 también tendrá su propia "Colección de juegos instantánea" en PS Plus. Obviamente, el número de juegos disponibles no será tan elevado, ya que aún no tiene catálogo suficiente. Aún así, la propuesta inicial es de lo más atractiva, ya que nos ofrece dos juegos sin desembolso alguno. Lo que significa que cuando compres PS4 podrás jugar gratis desde el primer día, gracias a la suscripción gratuita que incluye a PS Plus.
Eso sí, recordad que pasados los 14 días de suscripción gratuita ya no podréis volver a arrancar los juegos, aunque sigan instalados en vuestros disco duro, aunque si renováis la suscripción, volverán a estar operativos, para los disfrutéis sin limitaciones.
Resogun sólo estará disponible durante un mes, período tras el que será sustituido por un nuevo juego gratuito.

PS4 | EVOLUTION STUDIOS | +3 AÑOS | GRATIS



DriveClub PS+ Edition

Es uno de los juegos de PS4 más originales y ambiciosos, ya que quiere llevar al género de los simuladores de velocidad un paso más allá, tanto por el detalle y mimo con el que se recrearán los coches, como por sus enormes posibilidades de juego en red. Esta edición tiene menos vehículos que el juego físico, pero es el juego completo (permite sacar el trofeo platino).

PS4 | HOUSEMARQUE | +3 AÑOS | GRATIS



Resogun

Este "matamarcianos" 2D es el heredero de uno de los shoot'em up más exitosos de PS3, *Super Stardust*, y nos hace la misma propuesta: acabar con cuanto enemigo nos salga al paso, sin que nos impacten sus disparos. Un juego de este estilo, con la potencia de PS4, promete dejarnos con la boca abierta a base de explosiones, efectos de luz, enemigos en pantalla...

OTROS SERVICIOS PSN QUE MEJORAN

Playstation Plus no va a ser el único servicio PSN en celebrar la llegada de PS4, y es que Music Unlimited (servicio de reproducción de música digital) amplía y mejora su oferta y se estrena Waki.tv (servicio de cine por Internet líder en España).

wuaki.tv
tu videoclub on-line

Cine a la carta en tu PS3 y PS4

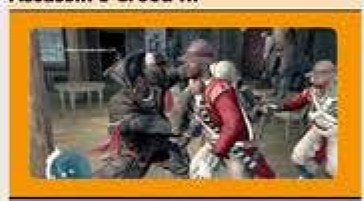
Gracias a la alianza Entre Sony y Waki.tv, este servicio de alquiler de cine y series por Internet se ha integrado en PS3, de manera que podremos acceder desde nuestra consola a más de 5.000 títulos entre los que se incluyen películas de estreno, filmes de las principales productoras de Hollywood y series de televisión de éxito. El servicio nos da opción de alquilar películas desde 0,99€ y disfrutar de ellas durante 48 horas o acceder ilimitadamente al mejor cine con el Plan Premium, por una cuota de 6,99€ al mes.

Además, los usuarios de PS Plus tendrán un 40% de descuento en esa cuota, por lo que el precio la cuota final se quedaría en 2,80 euros al mes.
Pero esto no es todo, para celebrar este estreno, Wuaki.tv regalará 1 alquiler a todos os usuarios de PS3 que accedan por primera vez a este servicio.

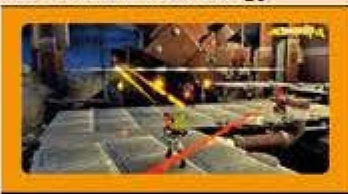


+ JUEGOS PS3

Assassin's Creed III



LittleBigPlanet Karting
Mafia II
Payday The Heist
Saints Row: The Third
Spec Ops: The Line
Stealth Inc: A Clone In The Dark
The Jak and Daxter Trilogy



Uncharted: la Traición de Drake
XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

Gravity Rush
New Little King's Story
Stealth Inc: A Clone In The Dark
Uncharted el Abismo de Oro
Urban Trial Freestyle



Music Unlimited

Escucha música mientras juegas

Si no puedes vivir sin música, este servicio te interesa. Por una suscripción anual de 59,95 euros podrás acceder ilimitadamente a más de 22 millones de canciones (desde artistas independientes a superestrellas), que podrás disfrutar en PS3, PS Vita, PC, dispositivos móviles... Y, por supuesto, con audio de alta calidad (320 kbps), sin anuncios, con saltos ilimitados y decenas de canales predeterminados. La buena noticia es que ahora puedes probar este servicio 30 días gratis. Además, de cara a su lanzamiento en PS4 incluirá un montón de mejoras, como una interfaz diseñada específicamente para PS4 o la posibilidad de escuchar música de fondo mientras juegas y acceder a los controles de Music Unlimited sin tener que salir del juego u otras aplicaciones.

■ Music Unlimited te permite disfrutar de 22 millones de canciones y en PS4 podrás escucharlas de fondo mientras juegas.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME





■ *Far Cry 3* baja de precio y triunfa.

1. Far Cry 3
2. Saints Row IV (N)
3. The Last of Us
4. Red Dead Redemption GOTY
5. Tomb Raider
6. Tales of Xillia D1 Ed. (N)
7. FIFA 13
8. PayDay 2 (N)
9. Assassin's Creed III
10. Final Fantasy XIII-2 (N)



■ *Saints Row IV* ha entrado fuerte.



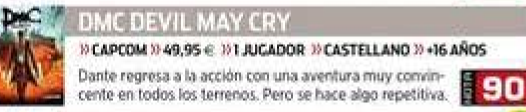
ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE

» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...

NOTA 86



DMC DEVIL MAY CRY

» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.

NOTA 90

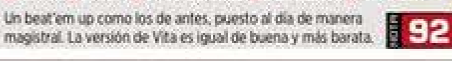


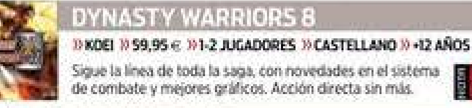
DRAGON'S CROWN ¡Nuevo!

» NAMCO » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata.

NOTA 92



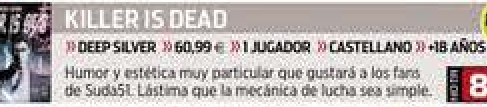


DYNASTY WARRIORS 8

» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin más.

NOTA 80

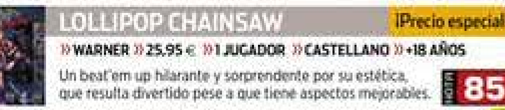


KILLER IS DEAD ¡Nuevo!

» DEEP SILVER » 60,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple.

NOTA 84



LOLLIPOP CHAINSAW ¡Precio especial!

» WARNER » 25,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables.

NOTA 85

LOST PLANET 3 ¡Nuevo!

» CAPCOM » 60,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un correcto juego de acción con buenas ideas, defectos gráficos y un desarrollo menos divertido que el primero.

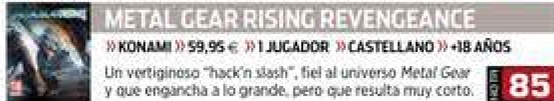
NOTA 83

MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!

» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.

NOTA 96

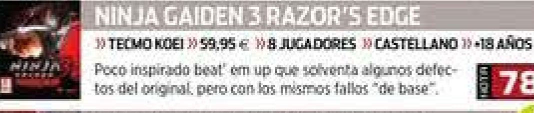


METAL GEAR RISING REVENGEANCE

» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.

NOTA 85

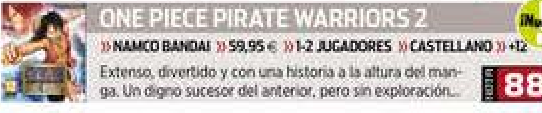


NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE

» TECMO KOEI » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base".

NOTA 78



ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2 ¡Nuevo!

» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12

Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Un digno sucesor del anterior, pero sin exploración...

NOTA 88

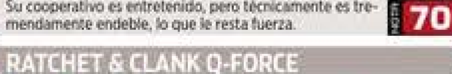


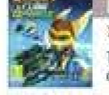
PAYDAY 2 ¡Nuevo!

» 505 GAMES » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su cooperativo es entretenido, pero técnicamente es tremendamente endeble, lo que le resta fuerza.

NOTA 70



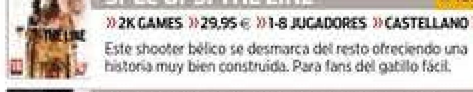


RATCHET & CLANK Q-FORCE

» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita.

NOTA 87



SPEC OPS: THE LINE ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil.

NOTA 89



THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED ¡Nuevo!

» 2K GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.

NOTA 87

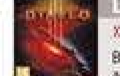
ROL

DARK SOULS ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*.

NOTA 90



DIABLO III ¡Nuevo!

» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo.

NOTA 89

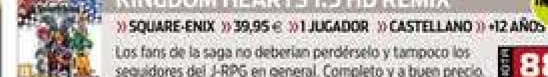


FINAL FANTASY XIII-2 ¡Precio especial!

» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos.

NOTA 95



KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX ¡Nuevo!

» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans de la saga no deberían perdérselo y tampoco los seguidores del J-RPG en general. Completo y a buen precio.

NOTA 88



MASS EFFECT TRILOGY

» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los tres capítulos de una saga que ha hecho historia en los videojuegos. El primero nunca había salido en PS3.



NOTA 94



NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA

» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas.



NOTA 93



TALES OF XILLIA

» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un imprescindible para los fans de los juegos de rol nipones, por su historia, personajes y gráficos. Y traducido.



NOTA 90



TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades.



NOTA 98



3 razones para tener ...

Play ¡El juego del mes!

FIFA 14



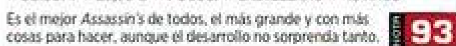


1. MEJORAS EN EL TERRENO DE JUEGO. Parece mentira pero EA Sports ha incluido mejoras como una IA optimizada o novedades como proteger la pelota pulsando L2.

2. ESPECTÁCULO EN ESTADO PURO. En esta entrega EA Sports también ha pulido su apartado gráfico, con un modelado de los jugadores superior a lo que vimos en *FIFA 13*.

3. PARA TODA LA TEMPORADA. Son 70 "eurazos" bien invertidos porque ofrece modos online y offline para mantenernos enganchados hasta *FIFA 15*. Fútbol para rato.

AVENTURAS

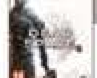



ASSASSIN'S CREED III — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. NOTA **93**

BATMAN ARKHAM CITY — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. NOTA **93**



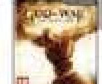
DARKSIDERS II
» THQ » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas. NOTA **91**



DEAD SPACE 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. NOTA **89**



DISHONORED
» BETHESDA » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. NOTA **94**



GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**



GTA IV COMPLETE EDITION — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **94**



HEAVY RAIN MOVE EDITION — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. NOTA **90**



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**



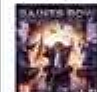
RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**

REMEMBER ME
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La falta de libertad de exploración, la baja dificultad y unos combates simplones lastran la experiencia de juego. NOTA **78**

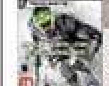


RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**





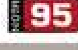
RESIDENT EVIL REVELATIONS
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. NOTA **81**



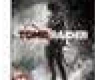

SAINTS ROW IV
» DEEP SILVER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**



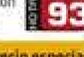
SPLINTER CELL BLACKLIST — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 71,90 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sam Fisher vuelve a PS3 con una aventura que aúna acción y sigilo con un apartado técnico correcto y potente Online. NOTA **85**




THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**

THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**




TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**



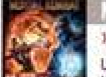
UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**



LUCHA



INJUSTICE: GODS AMONG US
» WARNER » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de lucha espectacular y divertido. Se parece a *Mortal Kombat*, pero entusiasmará a los fans de DC. NOTA **91**



MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El título más largo y completo de esta saga de lucha dirigida principalmente a todos los fans de Naruto. NOTA **89**



STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**



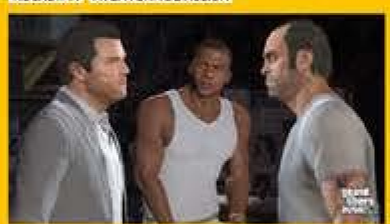
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**



LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Grand Theft Auto V** (N) — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Cuando leáis esto ya estaremos jugando a fondo a *GTA V* para preparar la guía completa de cara al mes que viene. No hemos podido llevar su análisis en este número porque Rockstar no nos lo envió a tiempo.



2. **FIFA 14** (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Kingdom Hearts 1.5 HD Remix** (N) — SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN



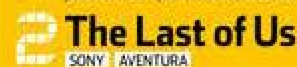
4. **Diablo III** (N) — BLIZZARD | ROL DE ACCIÓN
5. **Killer is Dead** (N) — KOCH MEDIA | ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1. **Kingdom Hearts 1.5 HD Remix** (N) — SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN



Nos consta que tenemos muchos lectores "roleros" y por eso no nos extraña ver por aquí a Sora ni al no menos excelente *Tales of Xillia*. Veremos qué pasa el mes que viene con los *GTA V, FIFA 14*...



2. **The Last of Us** — SONY | AVENTURA
3. **Saints Row IV** (N) — DEEP SILVER | AVENTURA DE ACCIÓN



4. **Assassin's Creed III** — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



5. **Tales of Xillia** (N) — NAMCO BANDAI | ROL



Tales of Xillia ha convencido a los fans del rol.

Los 4 mejores juegos...



1

Shadow of the Damned

Suda 51 unió fuerzas con Shinji Mikami (*Resident Evil*) y Akira Yamaoka (*Silent Hill*) para crear esta aventura de acción. Entre trago y trago de tequila, García Hotspur se enfrentó a las criaturas del averno para salvar a su amada.

2

Lollipop Chainsaw

El instituto San Romero es arrasado por hordas de muertos vivientes, pero Juliet Starling, además de animadora, es cazadora de zombis, así que cambiará los pompones por una motosierra en la masacre más colorida de la historia.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

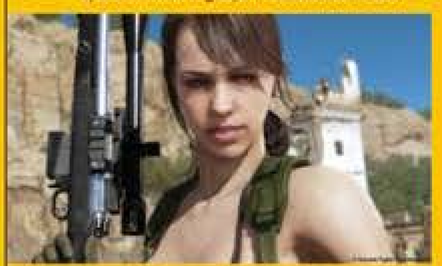


LOS ESPERADOS

1 MGS V The Phantom Pain

» PS3/PS4 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Este mes Kojima nos ha puesto los dientes largos presentando a Stefanie Joosten, la modelo que dará vida la guapa francotiradora Quiet.



2 Beyond: Dos Almas

» PS3 » SONY » AVENTURA » 9 DE OCTUBRE

Ya estamos dándole a lo nuevo de David Cage. Si te gustó *Heavy Rain* te encantará pero si no... El mes que viene te contaremos las razones...



3 Castlevania LOS 2

» PS3 » KONAMI » AVENTURA » 27 DE FEBRERO

Y el otro gran bombazo que Konami tiene entre manos es *Castlevania Lords of Shadows 2*, del que ya tenemos fecha confirmada: 27 de febrero.



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN ¡Precio especial!

» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina.

NOTA 89

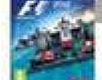


DRIVER SAN FRANCISCO ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online.

NOTA 90



F-1 2012 ¡Precio especial!

» CODEMASTERS » 29,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego.

NOTA 93



GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador.

NOTA 96



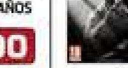


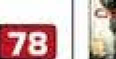
GRID 2

» CODEMASTERS » 66,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito.

NOTA 90





LITTLEBIGPLANET KARTING ¡Precio especial!

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta.

NOTA 78



MOTOGP 13

» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente...

NOTA 79

MOTORSTORM APOCALYPSE ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades.

NOTA 94



NEED FOR SPEED MOST WANTED ¡Precio especial!

» EA GAMES » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online.

NOTA 92

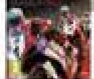


RIDGE RACER UNBOUNDED ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad.

NOTA 84



SBK GENERATIONS ¡Precio especial!

» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos.

NOTA 81



SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

» SEGA » 39,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión.

NOTA 88



SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES

» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial.

NOTA 75

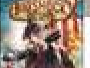


BATTLEFIELD 3

» EA GAMES » 49,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea.

NOTA 90



BIOSHOCK INFINITE

» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar.

NOTA 95

BORDERLANDS 2 ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible.

NOTA 94



CALL OF DUTY BLACK OPS II

» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios.

NOTA 94

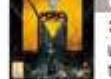


CRYSIS 3 ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior.

NOTA 89



METRO LAST LIGHT

» THQ » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA...

NOTA 82

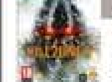


FAR CRY 3

» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos.

NOTA 91



KILLZONE 3 ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo.

NOTA 91



PORTAL 2 ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original.

NOTA 91



RAGE ¡Precio especial!

» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido.

NOTA 91

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT

» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos.

NOTA 68



firmados por Suda 51



Killer is Dead

Suda 51 fusila elementos de juegos propios (la estética de *Killer7*) y ajenos (las ejecuciones de *Bayonetta*) en este delirante juego de acción protagonizado por el asesino de asesinos Mondo Zappa. No falta el erotismo más "chusco".



No More Heroes: Paradise

Y cerramos con otro asesino, Travis Touchdown, que armado con su katana-laser tenía que ascender en el "ranking de asesinos" usando Move. Los que habéis jugado seguro que os suena esta escena. Y los que no pues... sí, es lo que parece.

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS

» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico. NOTA **75**





GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. NOTA **70**





JUST DANCE 4 — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop. NOTA **75**



ROCKSMITH

» UBISOFT » 89,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

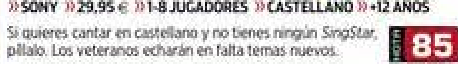
El juego musical más "auténtico": necesitas traer una guitarra eléctrica "de verdad" (y saber tocarla) para jugar. NOTA **82**



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos. NOTA **85**







DEPORTIVOS

FIFA 14 — ¡Nuevo!

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores. NOTA **94**

FIFA STREET — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular. NOTA **80**

FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. NOTA **90**

GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad. NOTA **89**

NBA 2K13 — ¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano! NOTA **94**

PRO EVOLUTION SOCCER 2013 — ¡Precio especial!

» KONAMI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de *PES* y que mejora notablemente lo visto otros años. NOTA **89**

SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación". NOTA **81**

TOUR DE FRANCE 2013

» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo. NOTA **70**

VARIOS

APE ESCAPE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos. NOTA **69**

BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. NOTA **90**

CATHERINE — ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**



LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA **95**



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans. NOTA **89**

PUPPETEER — ¡Nuevo!

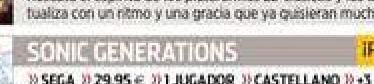
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto. NOTA **84**

RAYMAN LEGENDS — ¡Nuevo!

» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

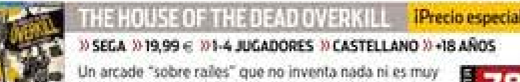
Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos. NOTA **91**



SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA **86**



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía. NOTA **79**

X-COM ENEMY UNKNOWN — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos. NOTA **87**



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Dungeons & Dragons: Mystara Eiyuu Senki** (N) — PS3 | CAPCOM | BEAT' EM UP



Capcom sí ha sacado en Japón una edición física del recopilatorio *Chronicles of Mystara* que por supuesto nunca veremos aquí. Es la entrada más destacada de este mes.

2. **Super Robot TOGS: Masou Kishin III - Pride of Justice** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | ESTRATEGIA
3. **Conception II: Shichisei no Michibiki to Mazuru no Akumu** (N) — PS VITA | SPIKE | ROL
4. **Earth Defense Force 4** — PS3 | D3 PUBLISHER | ACCIÓN
5. **The Last of Us** — PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



EE.UU.

1. **Saints Row IV** (N) — PS3 | DEEP SILVER | AVENTURA DE ACCIÓN



El "sandbox" más descerebrado y el espía perfecto encabezan una renovada lista de éxitos en la que tampoco falta la última propuesta de Disney (no nos extraña nada, la verdad).

2. **Splinter Cell: Blacklist** (N) — PS3 | UBISOFT | ACCIÓN
3. **Disney Infinity** (N) — PS3 | DISNEY INT | ACCIÓN
4. **The Bureau: XCOM Declassified** (N) — PS3 | 2K GAMES | ACCIÓN
5. **PayDay 2** (N) — PS3 | 505 GAMES | ACCIÓN

EUROPA

1. **Saints Row IV** (N) — PS3 | DEEP SILVER | AVENTURA DE ACCIÓN



Y en Europa la lista es bastante parecida a la de EE.UU. aunque estamos seguros de que el mes que viene cambiará de radicalmente con la entrada de *FIFA 14*, *GTA V*, *F1 2013*...

2. **Splinter Cell: Blacklist** (N) — PS3 | UBISOFT | ACCIÓN
3. **The Last of Us** — PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Disney Infinity** (N) — PS3 | DISNEY INT | ACCIÓN
5. **PayDay 2** (N) — PS3 | 505 GAMES | ACCIÓN

CLÁSICOS PLAY


CTR es uno de los más descargados de PSone.

1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid
3. Final Fantasy VII
4. GTA Liberty City Stories
5. CTR: Crash Team Racing
6. Silent Hill
7. Final Fantasy IX
8. Final Fantasy VIII
9. Syphon Filter 3
10. Sensible Soccer


Final Fantasy VIII es una de las entregas de FF más queridas.

STORE

ACCIÓN


BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

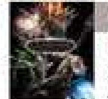
CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA 86

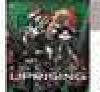
CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

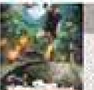

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80


GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74



HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

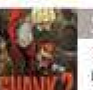
HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA 84

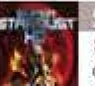

NARCO TERROR ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sin ser original, sabe entretener usando con criterio los "ingredientes" de los clásicos de la acción "ochentera". NOTA 75


ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90

SACRED CITADEL
» DEEP SILVER » 14,99 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un beat'em up que, sin aportar nada nuevo, entretiene de lo lindo sobre todo si lo juegas con amigos. NOTA 75

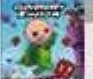
SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80


SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. NOTA 84

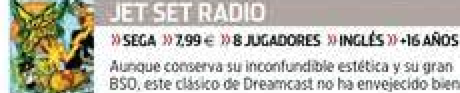

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84


ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88

PLATAFORMAS


CLOUDBERRY KINGDOM ¡Nuevo!
» UBISOFT » 9,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas 2D de simple desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa. NOTA 83


DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89


JET SET RADIO
» SEGA » 7,99 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien... NOTA 72

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

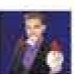

SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 12,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. NOTA 82


THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78


THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

¿Y tú cómo puntuarías a...

La hora de desmadrar


Manu Magia

Saints Row IV es un juego divertidísimo. Acción y locuras continuamente. Irreverente y vulgar a la par que salvajemente adictivo. Disponer de toda una ciudad para hacer el cabra con poderes especiales y armas alienígenas nunca fue tan divertido. Aunque eso sí, no le acompaña la calidad gráfica y me he encontrado algún que otro "bug" que esporádicamente entorpece la experiencia.


NOTA 87 En *Saints Row IV* eres el presidente de los Estados Unidos y debes evitar una invasión alienígena... ¿Cómo no va a gustarte?

Loco y desenfadado


Ángel Albarrán Gómez

Saints Row IV es la mejor alternativa a la "seriedad" de otros juegos tipo "sandbox" como *GTAV*. Nos ofrece un mundo lleno de posibilidades, pero todas ellas tan locas y desenfadadas que aumenta aun más su jugabilidad y diversión.

Todo es posible en *Saints Row IV* menos el aburrimiento. Nunca llegar a ser presidente de un país había sido tan divertido.


NOTA 90 Un juego con el que es imposible aburrirse gracias a sus muchas locuras y a la cantidad de cosas que hay para hacer.



AVENTURA

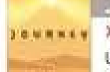


FLASHBACK HD ¡Nuevo!
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sabe darle el punto justo de modernidad, aunque se vuelve demasiado simple respecto a aventuras más recientes. NOTA 70



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89





JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90



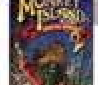
LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. NOTA 92





LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89



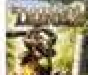


MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés). NOTA 90



RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. NOTA 93



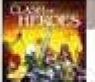


TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90



ROL

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. NOTA 84



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. NOTA 80

ZENO CLASH II ¡Nuevo!
» ATLUS » 11,25 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
En perspectiva subjetiva se presenta este RPG de acción con surrealistas diseños y un pobre apartado gráfico. NOTA 61

LUCHA

DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga. NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. NOTA 73

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. NOTA 89

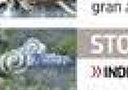
TEKKEN REVOLUTION
» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada. NOTA 85

VARIOS

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

ECHOCHROME II
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán. NOTA 80

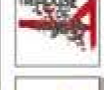
QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. NOTA 89



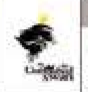
RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
» NAMCO BANDAI » 26,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*. NOTA 79

STORM
» INDIEPUB » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta interesante, lograr que las semillas germinen guiándolas. Relajante, en la línea *Flower*. NOTA 79





THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... NOTA 86



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85



Saints Row IV?



Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Hacer el loco es tu deber

Flavius Stan

Una saga que con el tiempo ha conseguido ser más y más alocada, pero que deja un gran sabor de boca y aporta aire fresco al género. Si perdonas sus gráficos y fallos te gustará, por ser un juego diferente con risas y locuras que combina poderes robóticos, armas y demás para conseguir un juego divertido en el que hacer el loco no es una opción: es tu deber de cada día.



NOTA 85 Gráficos mejorables pero *SRIV* encantará a los fans y a los que les guste divertirse sin necesidad de tener un buen argumento detrás.

No te lo tomes en serio

Álvaro Mosc

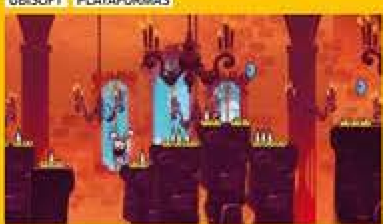
Gran juego que sin ser mejor que su antecesor, tiene un nivel mayor de locura, con mucha variedad de situaciones. Los poderes dan un toque diferente a la jugabilidad, los gráficos son decentes aunque con algunos fallos pero aun así un juego divertido y con modo cooperativo, en el que puedes disfrutar desde el primer momento hasta que te canses de tanta locura.

NOTA 88 Ser el presidente y salvar a la humanidad con tus propias manos no tiene precio. También parodia algunos videojuegos.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Cloudberry Kingdom** — UBISOFT | PLATAFORMAS



Este mes hemos disfrutado de buenas propuestas en el Store como *Cloudberry Kingdom* o *Narco Terror*. Eso sí, esperábamos más del remake de *Castle of Illusion* cuya review irá el mes que viene.

2. **Flashback** — UBISOFT | AVENTURA



3. **Narco Terror** — DEEP SILVER | ACCIÓN
4. **Hotline Miami** — DEVOLVER GAMES | ACCIÓN
5. **Chronicles of Mystara** — CAPCOM | BEAT'EM UP

VUESTROS FAVORITOS

1. **Tekken Revolution** — NAMCO BANDAI | LUCHA



Lo gratis mola y si es un juego de lucha tan adictivo y completo como *Tekken Revolution* pues... mejor, ¿no? Pero tampoco se os han pasado juegazos de la talla de *Ducktales HD* o *Chronicles of Mystara*.

2. **The Walking Dead** — TELLTALE GAMES | AVENTURA
3. **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
4. **Ducktales remastered** — CAPCOM | PLATAFORMAS



5. **Chronicles of Mystara** — CAPCOM | BEAT'EM UP



■ En el Store os espera un pedacito de historia de los salones recreativos.




PS VITA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION
» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.
NOTA 91



CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control...
NOTA 50



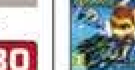
DEAD OR ALIVE 5 PLUS
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita.
NOTA 80



DRAGON'S CROWN ¡Nuevo!
» NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.
NOTA 93



EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido aunque repetitivo que luce muy bien en Vita y que se disfruta más jugando a dobles.
NOTA 80



FIFA 13
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior.
NOTA 84

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.
NOTA 90



JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una excepcional colección que reúne tres de las mejores aventuras plataformeras de PS2 en HD y con mejoras.
NOTA 90



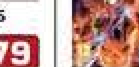
KILLZONE MERCENARY ¡Nuevo!
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.
NOTA 90



LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles, pero le faltan muchas de las virtudes de PS3.
NOTA 79



LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.
NOTA 91



LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad.
NOTA 81

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.
NOTA 92

MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.
NOTA 86

NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una notable adaptación del beat'em up de PS3, con un desarrollo largo y desafiante, pero sin apenas novedades.
NOTA 80

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.
NOTA 92



RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom.
NOTA 79

RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Entretenido si buscas acción directa y sin complicaciones, aunque la versión de PS3 es más completa y mejor...
NOTA 74

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.
NOTA 82

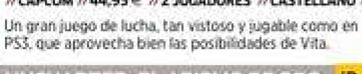
SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita.
NOTA 89



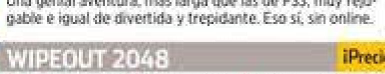
SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas.
NOTA 93

STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses.
NOTA 92

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita.
NOTA 90



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.
NOTA 93



WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.
NOTA 89



3 razones para tener ...



Dragon's Crown



1. UN DESARROLLO CLÁSICO Y MODERNO. *Dragon's Crown* es como un beat'em up noventero pero con opciones y mecánicas como las de hoy en día.

2. GRÁFICAMENTE BELLÍSIMO. Tanto en PS Vita como en PS3 disfrutaremos de un apartado gráfico precioso, con un gran diseño de personajes y enemigos.

3. MUY REJUGABLE. Los 9 niveles esconden bastantes secretos, caminos alternativos... Verlo todo te llevará 20 horas. Y hay 6 héroes, cooperativo...



DEL 1 AL 30 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME

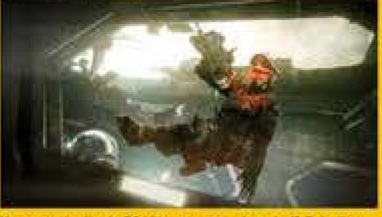
■ *MotoGP 13* se coloca en cabeza.

1. MotoGP 13
2. Epic Mickey: El retorno de dos héroes
3. WRC 3
4. Assassin's Creed III: Liberation
5. Jak & Daxter Trilogy
6. Uncharted: El Abismo de Oro
7. NFS Most Wanted
8. Call of Duty: Black Ops Declassified
9. LEGO Batman 2: DC Superhéroes
10. FIFA 13



VUESTROS FAVORITOS

1. **Killzone Mercenary** N
SONY | SHOOT'EM UP



No os quejaréis de PS Vita este mes, ¿verdad? Rebajita al canto, nuevo modelo anunciado en el TGS (que en algún momento llegará aquí) y dos juegazos de la talla de *Killzone Mercenary* y *Dragon's Crown*. A ver si dura...

2. **Dragon's Crown** N
ATLUS | BEAT'EM UP
3. **Uncharted El Abismo de Oro**
SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Epic Mickey El Retorno de dos héroes**
SONY | PLATAFORMAS
5. **Soul Sacrifice**
SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

PS3 | **PSVITA**



Disney Infinity Starter Pack



Formula 1 2013 Classic Edition



Puppeteer



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn



Killzone Mercenary

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**

CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 11 de octubre de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
Disney Infinity Starter Pack	
Formula 1 2013 Classic Edition	
Puppeteer	
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	
Killzone Mercenary	







La historia de la saga GTA

***GTA* es sinónimo de diversión, de polémica y de éxito seguro. Conoce la verdadera historia de *Grand Theft Auto*.**

Esta historia no comienza con los Hermanos Houser, máximos responsables de Rockstar Games. Arranca con Dave Jones, un escocés, que a finales de los 80 nos regaló clásicos de la talla de *Menace* o *Blood Money* y al que debemos la creación de un fenómeno global: los *Lemmings*. En las oficinas de DMA Design nace también un proyecto llamado *Race 'N' Chase*, que Jones lleva a BMG Interactive, donde trabaja un joven llamado Sam Houser que se enamora de las posibilidades de un juego del que terminará siendo productor ejecutivo. El concepto inicial, encarnar a un policía mientras circulábamos por una ciudad "viva", es abandonado cuando los testers y buena parte del equipo de DMA Design descubren que es mucho más divertido hacer el cafre que respetar las normas. Entonces deciden dar un golpe maestro, convirtiendo al jugador en un delincuente que puede robar coches, atropellar viandantes y entablar tiroteos sin miedo a víctimas colaterales. Adiós, *Race 'N' Chase*. Hola *Grand Theft Auto*.

Houser y el guionista Baglow ven la ocasión de homenajear al cine negro con el que ambos han crecido. A través de la cámara cenital de *GTA*, el jugador tiene la oportunidad de conducir por 3 ciudades que conformarán para siempre la orografía de *GTA*: Vice City (Miami), San Andreas (San Francisco) y Liberty City (Nueva York). A Baglow le debemos uno de los momentos más divertidos y salvajes del juego: atropellar a los Hare Krishna, que con sus cánticos destrozaron los nervios de una generación de jugadores.

***Grand Theft Auto* debía enfrentarse a un mercado** rendido ante los entornos 3D de títulos como *Tomb Raider* y Houser convence a sus jefes para adoptar una agresiva campaña de márketing que envolverá al juego en un aura de polémica. Una idea que acabaría estallándole en la cara, pero que en aquel lejano 1997 logró que el juego se convirtiera en un éxito rotundo. Con sólo un millón de libras de presupuesto, *GTA* se convertiría en un fenómeno de ventas alcanzando más de 25 millones de libras de beneficio. La versión PlayStation (de los también escoceses Visual Sciences) era inferior al original de PC, pero eso no importó a millones de jugadores ante la posibilidad de encarnar a auténticos criminales, para desesperación de padres, políticos y adalides de la moral como el abogado Jack Thompson, que se convertiría en la bestia parda de los Houser.

Sorprendentemente, Bertelsmann pone a la venta BMG Interactive. Una oportunidad que no deja escapar Ryan Brandt (fundador de Take-Two), que en 1998 compra el sello por 14'2 millones de dólares. Sam Houser es promocionado a vicepresidente y se traslada a EE.UU. para controlar el desarrollo de las dos expansiones, *London 1969* y *London 1961*, y de la secuela, obra de DMA Design, con Dave Jones al frente. A partir de ese momento las carátulas de *GTA* irán acompañadas de un nuevo y molón logo, una R mayúscula acompañada de un asterisco. Ha nacido Rockstar Games.

¿Nació GTA en Nintendo 64?

No exactamente, pero su desarrollo sandbox y el uso de vehículos proceden de otro proyecto de DMA: *Body Harvest*. Habría sido un juego de lanzamiento de N64, pero los remilgos de Nintendo acabaron retrasándolo hasta octubre del 98, un año después que *GTA*.

El embrión de *GTA* es *Race 'n' Chase*, un juego de Dave Jones en el encarnábamos a un poli que debía cumplir las normas...

Los más buscados

Claude Speed
(GTA II, GTA III)
Tan parco en palabras como hábil al volante, repitió en dos entregas.

Tommy Vercetti
(GTA: VICE CITY)
Ex-presidiario. Luce la camisa hawaiana como nadie.

Carl "CJ" Johnson
(GTA: SAN ANDREAS)
Sus enemigos lamentarán el día que regresó a Los Santos.

Toni Cipriani
(GTA: LIBERTY CITY STORIES)
Secundario de *GTA III* convertido en protagonista del primer *GTA* de PSP.

Victor "Vic" Vance
(GTA: VICE CITY STORIES)
Expulsado del ejército, sólo le queda el negocio familiar: el narcotráfico.



Los primeros *GTA* tenían perspectiva cenital, pero ya mostraban las señas de identidad de la saga, incluidas sus tres ciudades míticas. Hasta *GTA III* no llegaron las 3D.

Maestros del merchandising

Los Houser siempre han estado un paso por delante de toda la industria a la hora de diseñar el merchandising de sus juegos, convertido en objetos de coleccionista. Desde las célebres versiones Kubrick de los personajes de *GTA* hasta la petaca con forma de cargador de AK-47 de *Max Payne 3*.

***Grand Theft Auto 2*, comercializado en otoño de 1999, mantiene la vista cenital,** pero incorpora un elemento que marcará el devenir de la franquicia: la posibilidad de tomar partido por una facción u otra de entre las siete que dominan la ciudad. Nos ganaremos su respeto o su odio, cambiando de bando. Una jugada maestra que se ampliará, y de qué manera, en el tercer capítulo, posiblemente el título más influyente de la historia de PS2. Pero antes de pensar en *GTA III*, DMA Design y la compañía que la adquirió en 1996, Gremlin Graphics, son absorbidas en 1999 por Infogrames. En septiembre Take-Two paga 11 millones de dólares a los franceses. La franquicia *GTA* ya era suya, como el equipo responsable de su desarrollo, que desde 2002 pasaría a llamarse Rockstar North. Durante la gestación de *GTA III*, Dave Jones acabaría abandonando DMA Design para crear el estudio, Realtime Worlds, dejando el destino de la franquicia en manos de los hermanos Houser.

El potente hardware de PS2 y la capacidad del DVD animan a Dan Houser a volcar en el siguiente capítulo todo su amor por el cine, tanto en la creciente complejidad de la trama como en las posibilidades visuales del entorno 3D. A la hora de decidir dónde ubicar el juego, no hay dudas: Liberty City, Nueva York, el hogar de Rockstar Games. Los Houser envían a su gente a tomar miles de fotos de la ciudad para recrear su ecosistema de la forma más fidedigna posible, mientras comienzan a reclutar actores de Hollywood con los que dar voz al extenso reparto: Michael Madsen, Robert Loggia, Kyle MacLachlan, Joe Pantoliano... La devoción de Sam por el cine, en su vertiente más macarra, queda patente en Flasback FM (una de las emisoras), que escupe la banda sonora de "El Precio del Poder". *GTA III* acaba sorprendiendo hasta a sus creadores: durante las labores de testeo descubren un detalle que desencadenará una polémica sin precedentes en Estados Unidos: la posibilidad de atropellar a las prostitutas tras disfrutar de sus servicios.

Cuando *Grand Theft Auto III* llega a las tiendas en Octubre de 2001 se convierte en un fenómeno de ventas (la última cifra facilitada por Take-Two habla de 14'5 millones de unidades vendidas en total). Su impacto en la industria del videojuego es brutal, generando un inagotable desfile de imitadores que continúa hoy en día. Pero los Houser quieren más y enseguida vuelven a poner el motor en marcha para dar forma a una nueva entrega.

La obsesión de Sam Houser por "El Precio del Poder" conduce el proyecto hacia una época (1986) y un escenario (Miami/Vice City) muy concretos, con un guión inspirado no en películas emblemáticas y en la estética de series como "Corrupción en Miami". A pesar de haber tenido una gestación sorprendente breve (entre 9 y 12 meses), *GTA: Vice City* pule todas las mecánicas del anterior *GTA*, convirtiendo cada tiroteo, cada paseo en coche, en una experiencia inolvidable. Con un presupuesto mucho mayor (5 millones de dólares), Rockstar echa el resto para envolver al juego con un casting de voces de lujo: Ray Liotta, Dennis Hopper, Tom Sizemore, Deborah Harry, Burt Reynolds... Incluso reclutan a la estrella porno Jenna Jameson para que preste su voz y sus gemidos a Candy Suxx. Como recoge "Jacked", el más que recomendable libro de David Kushner, algunos de los actores no encajaron bien las largas jornadas de grabación para un medio del que eran ajenos. Es el caso del propio Reynolds, que en pleno cabreo, amenazó a Dan Houser: "Aquí habrá dos golpes. Yo golpeándote a ti, y tú golpeando el suelo".



Un logo para el éxito

Sam Houser quería un logo capaz de convertirse en un icono pop, una imagen reconocible incluso para los ajenos a los videojuegos. Las pegatinas con la R*, diseño de Jeremy Blake, inundan las calles de NY.

Las calles de Vice City se quedaron cortas para un título que incluso permite pilotar helicópteros y avionetas. El jugador puede usar sus ganancias para comprar y gestionar todo tipo de comercios como tapadera: desde un club de striptease a una compañía de taxis. La música, otra de las obsesiones de los Houser, está presente durante el juego a través de siete emisoras de radio que escupen éxitos licenciados de los años 80: desde el metal de Iron Maiden y Megadrth al pop de Michael Jackson y Spandau Ballet. Cuando *Vice City* se pone a la venta en 2002 (noviembre en Europa) vuelve a pulverizar las previsiones. En los dos primeros días se venden 1,4 millones de »



Niko Bellic (GTA IV)
Tras emigrar de Serbia, creyó que encontraría la paz en Liberty City. Sabemos cómo acabó la cosa.



Johnny Klebitz (GTA: THE LOST AND DAMNED)
Un motero con espíritu empresarial, enfrentado a su banda.



Huang Lee (GTA: CHINATOWN WARS)
Un delfín de las triadas, a la caza del responsable de la muerte de su padre.

Luis Fernando López (GTA: THE BALLAD OF GAY TONY)
Guardaespaldas de un empresario empeñado en meterse en líos.

Michael, Trevor & Franklin (GTA V)
Entre sus múltiples aficiones, robar furgones blindados y bancos.

■ *GTA Vice City* mejoró en todo lo visto en *GTA III*. Y todavía nos faltaba por disfrutar de *GTA San Andreas*...

» unidades, alcanzando finalmente los 17 millones. Rockstar Games convierte en oro todo lo que toca. Ese mismo mes Epic Records pone en circulación una caja que recopila la banda sonora del juego, en 7 CD, que se convierte en un sorprendente éxito de ventas.

En Rockstar no se duermen en los laureles y mientras sorprenden a los usuarios de PS2 con títulos tan notables como *Midnight Club II* o *Manhunt*, empiezan a dar forma a la que será el mayor, y para muchos el mejor, capítulo de la franquicia: *San Andreas*. Con el mayor mapeado de toda la saga, el escenario se reparte en tres ciudades: Los Santos (Los Ángeles), San Fierro (San Francisco) y Las Venturas (Las Vegas). En total, 36 kilómetros cuadrados por los que el jugador puede perderse durante semanas mientras desempeña un abrumador torrente de misiones principales y secundarias. Que la historia de "C.J." transcurra a principios de los 90 no es casual. Sam Houser siente pasión por la cultura del Hip Hop y desde que era un chaval, uno de sus héroes era Rick Rubin, el fundador de la discográfica Def Jam. La imagen de marca, la filosofía de Rockstar Games, está modelada a imagen y semejanza de la de Rubin y su sello. Por ello Houser no deja pasar la oportunidad de recrear el universo de la guerra de bandas (Bloods contra Crips) que asoló Los Ángeles así como la estética de películas como "Los Chicos del Barrio". Una vez más, buena parte del peso de la ambientación recae en la banda sonora, repleta de temas de la época, distribuidos en emisoras temáticas (rock, pop, funky, country, house y sobre todo Hip Hop). En el reparto de voces no faltan actores (Samuel L. Jackson, James Woods, Peter Fonda...) y por supuesto, raperos (The Game, Ice-T, Yo-Yo...).

***San Andreas* expandió la mecánica sandbox de sus predecesores** con multitud de minijuegos, robos en domicilios, tuneo de coches, la conquista de nuevas zonas y unos niveles de personalización sin precedentes. Además de cambiar de ropa, de corte de pelo o de tatuajes, nuestras acciones repercutían en el físico del personaje, de tal manera que si se le cebaba con comida basura y hacía poco ejercicio, CJ comenzaba a engordar. CJ podía aprender Kung Fu y Muay Thay en distintos gimnasios y mejorar su resistencia o habilidad con las armas. Nuestro "héroe" incluso podía tener "novias", a las que sacar a cenar y "algo más". Esto nos lleva a hablar del "Hot Coffee", la mayor polémica en la que se ha visto envuelta la industria del videojuego.

En su afán con hacer del videojuego un medio tan maduro como el cine, Sam Houser quería ir un paso mas allá de la violencia gráfica (algo que ya les había enfrentado a políticos y legisladores de varios estados, y no pocas visitas a los juzgados) y estaba decidido a introducir el sexo explícito en la ecuación. La idea era añadir un minijuego en el que CJ pudiera "interactuar" con sus conquistas, aunque en Rockstar Games sabían que pisaban terreno peligroso. Estaba en juego la clasificación de la ESRB (el PEGI yanqui), que podría saltar del M (Mature, mayores de 17 años) al AO (Adults Only), un auténtico desastre comercial, ya que muchas grandes superficies se negaban a vender los juegos AO. Tras sopesar las consecuencias (económicas y legales), se echaron atrás. Pero el desarrollo de *San Andreas* ya estaba muy avanzado y meter mano en el código era arriesgado, así que se decidió enterrar el minijuego y hacerlo inaccesible para los jugadores. Los escarceos sexuales de C.J. se limitarán a entrar

Con el cine en las venas

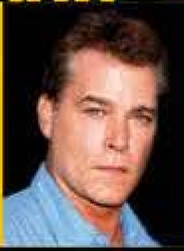
El amor de los Houser por el cine les viene de familia. Su madre, Geraldine Moffat actuó junto a Michael Caine en todo un clásico del cine negro británico: Get Carter (Asesino Implacable).

***GTA San Andreas*, lanzado en plena madurez de PS2, es el juego más vendido de la historia de PlayStation.**

Las voces de *GTA*



MICHAEL MADSEN (Toni Cipriani/*GTA III*) El "señor Rubio" de "Reservoir Dog"s no repetiría en *Liberty City Stories*, ya que en PSP la voz de Cipriani correría a cargo de Danny Matrogiorgio.



RAY LIOTTA (Tommy Vercetti/ *GTA: Vice City*) Otro guiño al cine de gángsters: contratar al prota de "Uno de los Nuestros" para poner voz al protagonista de *Vice City*.



PHILIP MICHAEL THOMAS (Lance Vance/GTA: Vice City) A la hora de rendir homenaje al Miami de los años 80, nada mejor que reclutar al "detective Ricardo Tubbs", de "Miami Vice".



JENNA JAMESON (Candy Suxx/*GTA: Vice City*) Se presentó a la grabación junto su padre, sin que eso le supusiera un problema a la hora de gemir ante el micro.



La saga siempre ha explotado al máximo las capacidades técnicas de las consolas para las que aparecía, PSP y DS incluidas.

¿Grand Thef Auto, by Electronic Arts?

Rockstar y su compañía matriz, Take-Two, siempre han sido un caramelo muy apetitoso. De hecho, en 2008 Electronic Arts lanzó una OPA hostil sobre Take-Two, poniendo 2.000 millones de dólares en la mesa. Sus accionistas fueron capaces de resistirse.

en casa de la chica, mientras la cámara permanece fuera y escuchamos un gemidos que dejan claro lo que está pasando, sin que se vea un muslo. O eso creían en Rockstar.

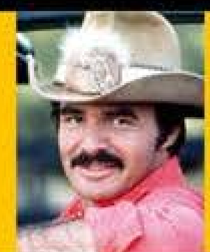
El juego llega a las tiendas el 26 de octubre de 2006 (29 de octubre en Europa) y una vez más supera todos los récords. Se corona como el título más vendido de la historia de PlayStation (17 millones de copias vendida) superando ampliamente los 27 millones si se le suman las adaptaciones para otros sistemas. En las oficinas de Take-Two y Rockstar se descorcha el champán, sin sospechar que al otro lado del Atlántico, en Holanda, se masca la tragedia. Entre los millones de seguidores de la franquicia hay un ejército de fans del modding, que expanden sus juegos favoritos con todo tipo de mejoras y delirantes modificaciones. Uno de estos modders, Patrick Wilderborg, empieza a trastear con el código de *San Andreas* y encuentra fragmentos de algo que no había visto durante sus maratonianas sesiones de juego. Con ayuda de otros modders empieza a sacar a la luz más y más fragmentos hasta que aparece el minijuego completo, que uno de los modders bautiza como "Hot Coffe". Publica el parche en internet un para desbloquearlo y se propaga por todo el planeta en cuestión de horas. Mientras, en Nueva York, Sam Houser sigue dándole vueltas al tema, barajando la posibilidad de comercializar una tirada menor del *San Andreas* de PC, aunque sea con el temido sello AO. Aunque ya es tarde para ello.

La polémica del "Hot Coffee" salpica no sólo a Take-Two y Rockstar Games, sino a toda la industria del videojuego, que es puesta en la picota no sólo por Jack Thompson (el abogado que ha perseguido incansablemente a los hermanos Houser), sino por políticos de primer orden como Joe Lieberman o la senadora Hillary Clinton. La ex-Primera Dama pide cuentas a los desconcertados responsables del ESRB, que no tenían ni idea de la existencia del "Hot Coffee". Éstos a su vez exigen responsabilidades a Rockstar Games, que en plena guerra de declaraciones, sueltan la bomba: "la modificación es obra de piratas, no está en código del juego". La comunidad modder no tarda en desmentir las palabras del PR de Rockstar. La polémica crece en intensidad, hasta que la ESRB decide otorgar al juego el temido sello AO. Al final, Take-Two y Rockstar Games se comprometen a parar la distribución hasta eliminar por completo el minijuego del código. Unos meses después, el juego vuelve a ponerse en circulación, ya "limpio".

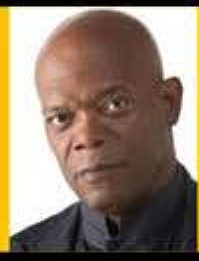
Los adalides de la moralidad, envalentonados por el caso "Hot Coffee", seguirán cargando contra Rockstar con motivo del lanzamiento de otros dos juegos: *The Warriors* y *Bully*. Por suerte, esto no amilana a Rockstar Games ni a Take-Two, que deciden trasladar la franquicia a un nuevo hardware: PSP. *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*, producido al alimón entre Rockstar North y Rockstar Leeds, traslada con bastante acierto la mecánica sandbox de la saga a la portátil de Sony, ubicando la acción en la misma ciudad que el inolvidable *GTA III*. El UMD llega a las tiendas en octubre de 2005, y es adaptado a PlayStation 2 en junio de 2006. El éxito de crítica y ventas (8 millones de unidades) animan a los Houser a repetir la jugada con *Vice City Stories*, comercializado en PSP en octubre de 2006 y en PS2 en marzo del año siguiente. Las ventas apenas superan la mitad de lo vendido con la entrega anterior. Y es que todos los ojos del planeta están ya puestos en PS3.

En Rockstar Games estaban emocionados ante las posibilidades técnicas que ofrecía la tercera generación de PlayStation. El nuevo capítulo de *GTA* no llegó a tiempo para el lanzamiento europeo de la consola en 2007, pero no se hizo esperar demasiado. El 29 de abril de 2008 llega *GTA IV* y el retorno a una Liberty City más espectacular y realista que nunca. La ciudad recrea cuatro de los distritos en los que se divide Nueva York: Algonquin (Manhattan), Dukes (Queens), Broker (Brooklyn) y Bohan (el Bronx. A estos se le añade además una recreación de New Jersey bautizada como Alderney. La química entre el motor RAGE (propiedad de Rockstar) y Euphoria dan como fruto una ciudad repleta de vida, en el que el día da paso a la noche, y donde el serbio Niko Bellic deberá, como hicieron sus antecesores, buscarse la vida entre los bajos fondos de la ciudad. Una vez más, la labor de documentación del equipo de Rockstar queda patente en cada calle y cada comercio de esta NY ficticia, donde no faltan los minijuegos e incluso cibercafés donde chequear e-mails, mientras respondemos a las llamadas de Roman, el primo de Niko, a través del teléfono móvil. Las emisoras de radio reproducen temas de David Bowie, la ELO o ZZ Top, e incluso uno puede deleitarse, si domina el inglés con las idas de olla de parte del reparto de SNL en alguno de las emisoras de talk shows. Hasta podemos ser testigos del talento de Ricky Gervais como cómico de stand-up. *GTA IV* atesora mil detalles geniales, incluyendo un variado y divertidísimo repertorio de modos multijugador, pero no faltaron voces que clamaron la excesiva seriedad del juego, en comparación con el desmelene de *Vice City*. Quizás por eso Rockstar se lo tomó con más humor en las dos expansiones que vieron la luz en octubre de 2009 en exclusiva para la consola de Microsoft (*The Lost and Damned* y *The Ballad of Gay Tony*), reunidas de manera independiente en *GTA: Episodes from Liberty City*. La versión PS3 llegaría unos meses más tarde, en abril de 2010. En marzo 2009 también se lanza *Chinatown Wars*, el primer *GTA* para Nintendo DS, que luego sería versionado para PSP en noviembre, aunque en ninguno de los dos casos logró el éxito de ventas que sí cosechó en críticas.

El éxito de *GTA IV* (3,6 millones de unidades vendidas el primer día) y más de 25 millones en total a finales de 2012 hacen presagiar que GTA V batirá todos los récords habido y por haber. No está nada mal para una franquicia que nació en un diminuto estudio de Dundee, Escocia. Los hermanos Houser podrán caernos mejor o peor, pero no hay duda de que saben hacer videojuegos.



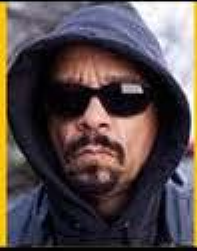
BURT REYNOLDS (Avery Carrington/ *GTA: Vice City*) Protagonizó el momento más tenso de la producción de *Vice City*, cuando amenazó a Dan Houser con partirle la cara.



SAMUEL L. JACKSON (Frank Tenpenny/ *GTA: San Andreas*) Ha sido un Jedi, Nick Furia, el furioso Jules de "Pulp Fiction" y encima ha participado en un *GTA*. Menudo titán, Samuel.



AXL ROSE (Tommy "The Nightmare" Smith/*GTA: San Andreas*) Los Houser lo pueden todo. Hasta convencer al líder de Guns 'N Roses para que voz a uno de los DJ de la radio.



ICE-T (Madd Dogg/ *GTA: San Andreas*) En un juego inspirado en la estética del Hip Hop no podían faltar los raperos, incluyendo a uno que ha hecho del cine su principal profesión.

Cronología de la saga

Pese a que la saga lleva dando guerra desde el 97 y ha visitado todas las consolas de Sony en ningún momento su éxito ha caído... Más bien ha ido creciendo, perseguido por la polémica.

1987
NACE DMA DESING
Dave Jones funda DMA Desing, un estudio que creará clásicos de la talla de *Blood Money*, *Lemmings*... y *GTA*. En 1996 es adquirido por Gremlin Graphics.



OCTUBRE 1997
EL DEBUT DE *GTA*
Inicialmente conocido como *Race 'N' Chase*, *GTA* debuta de la mano de BMG. La polémica le envuelve desde el primer día, alentada por la propia distribuidora.

MARZO 1998
SE FUNDA ROCKSTAR
Take-Two paga 14.2 millones de dólares a BMG Int. por todo su catálogo de juegos y sus franquicias, incluyendo *Grand Thef Auto*. Se funda Rockstar Games en Nueva York.



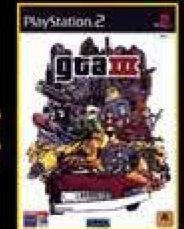
30 ABRIL 1999
GTA: LONDON, 1969
Aparecen en el mercado el primer disco de misiones para *GTA*. También es el primer juego de la saga con el sello de Rockstar Games. Todo un homenaje al cine negro británico.



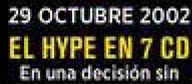
1 JUNIO 1999
GTA: LONDON, 1961
Distribuido exclusivamente en PC, mediante freeware. Cronológicamente es el capítulo más antiguo, aunque su mecánica no aporta demasiadas novedades respecto a las entregas anteriores.



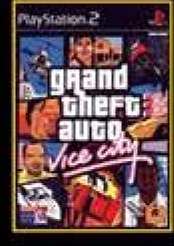
30 SEPTIEMBRE 1999
LLEGA LA SECUELA: *GRAND THEF AUTO 2*
Esta secuela aporta una de las señas de identidad de la saga: la posibilidad de servir a diferentes bandos y cambiar con ello el desarrollo de la aventura.



26 OCTUBRE 2001
LA REVOLUCIÓN SE LLAMA *GTA III*
La saga salta de las 2D a los entornos tridimensional, cambiando para siempre la industria. Su mecánica será copiada por decenas de imitadores a lo largo de la década siguiente.

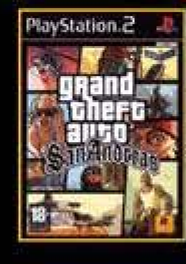


29 OCTUBRE 2002
EL HYPE EN 7 CD
En una decisión sin precedentes en el mercado occidental, Epic Records pone a la venta una caja de 7 CD con los temas que se escuchan en las emisoras de *GTA: Vice City*. Se vendió hasta el El Corte Inglés...

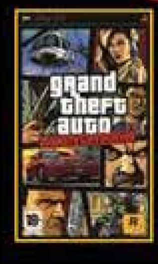


8 NOVIEMBRE 2002
GTA: VICE CITY, BACK TO 80's
En un tiempo récord, Rockstar Lanza una secuela que mejora la fórmula original, en un homenaje a algunos clásicos del cine de los años 80.

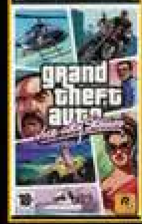
25 OCTUBRE 2004
GTA LLEGA A NINTENDO
Grand Theft Auto Advance iba a ser una versión de *GTA III*, pero las limitaciones técnicas de Game Boy Advance provocaron que fuera un *GTA* en perspectiva cenital, como los primeros, aunque ambientado en Liberty City y con historia nueva.



29 OCTUBRE 2004
GTA: SAN ANDREAS, LA CONSAGRACIÓN
Rockstar nos lleva a las guerras de bandas de principios de los 90 en un sandbox que incorpora además elementos de RPG. Posiblemente el mejor juego de la historia de PS2.



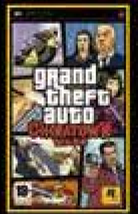
28 OCTUBRE 2005
GTA: LIBERTY CITY STORIES
La franquicia debuta en PSP con un sandbox que sitúa la acción en Liberty City. El UMD no renuncia a ninguna de las señas de identidad de sus hermanos mayores. La versión PS2 llegará en junio del año siguiente.



3 NOVIEMBRE 2006
GTA: VICE CITY STORIES
Rockstar repite la jugada, mejorando algunos aspectos de su predecesor en PSP como los tiempos de carga. De la misma forma, la versión PS2 acabará viendo la luz en marzo de 2007, aunque ninguna alcanzará las cifras de ventas de *Liberty City Stories*.



29 ABRIL 2008
LA SAGA LLEGA A PS3: *GTA IV*
El rey de los sandbox irrumpe en PS3 y no hace prisioneros. Rompe récords de ventas e hipnotiza a millones de jugadores con una nueva e hiperrealista Liberty City.



23 OCTUBRE 2009
GTA: CHINATOWN WARS
Rockstar Leeds recupera la cámara cenital de los primeros *GTA* en esta adaptación a PSP del original de DS. Un juegazo que no logró el éxito de ventas que merecía por su calidad.



16 ABRIL 2010
GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY
Distribuido como un disco independiente de *GTA IV*, este BD reunía dos capítulos extra: *The Lost and Damned y The Ballad of Gay Tony*. También pueden descargarse de PS Store.

3 ABRIL 2012
SE PUBLICA JACKED
Como ya hiciera en Masters of Doom con la historia de id Software, David Kushner narra la historia de la creación de GTA en un libro apasionante y, por desgracia, aún inédito en España.



17 SEPTIEMBRE 2013
GTA V LLEGA A LAS TIENDAS
Los usuarios de PS3 pueden sentir en sus carnes lo que es manejar a tres personajes a la vez. La historia de Michael, Trevor y Frankin promete convertirse en el cénit de esta generación.



Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
DMA DESIGN
Editor:
BMG INTERACTIVE

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio:
4,99 €


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
634 MB


TEXTOS
INGLÉS


VOCES
INGLÉS











ASÍ COMENZÓ LA FIEBRE POR EL **ROBO DE COCHES**

Grand Theft Auto

Pocos podían sospechar en 1997 el alcance que tendría la saga *GTA*. y su influencia en el futuro de los videojuegos. Viajamos al pasado, a vista de pájaro.

Ante todo, debemos ser sinceros: el primer *GTA* ha envejecido mal. Y no nos referimos a los gráficos, que conservan su encanto pese a parecer una ensaladilla de píxeles si tenemos la osadía de ver el juego en una TV HD. Hablamos de aspectos capitales como el control del personaje, hay que retrotraerse a la época. Y es que la necesidad de rotar en la dirección deseada para acto seguido comenzar a caminar con el botón X se hace muy duro (como enfrentarse de nuevo al control del *Resident Evil* original). Pero todo cambia al robar un vehículo...

La conducción no puede ser más sencilla y divertida. Al principio tenemos la impresión de ir a bordo de un auto de choque, mientras nos estrellamos contra el nutrido tráfico de las tres ciudades que componen *Grand Theft Auto* (Liberty City, Vice City y San Andreas), pero en pocos minutos nos veremos corriendo a toda pastilla mientras saltamos por el aire y damos esquinazo a las fuerzas de la ley y arrasando con todo a nuestro paso.

Muchos de los elementos que convirtieron a la saga *GTA* en un fenómeno mundial estaban ya presentes en esta primera entrega: el robo de coches, las misiones cafres (una de las primeras, colocar un camión bomba en una comisaría), los tiroteos, los saltos a toda velocidad... Todo ello a través de una suave cámara cenital que jamás traiciona. Es cierto que los escoceses Visual Sciences no lograron reproducir en PlayStation la calidad gráfica del original de PC, obra de DMA Design, pero su trepidante mecánica engancha desde la primera misión. Si lo pruebas, acabarás jugándote todos los *GTA* seguidos. Una vez más.

» EL **DÍA A DÍA** DE UN DELINCUENTE



① **ROBO DE VEHÍCULOS.** Coches, motos... Si te gusta, no te cortes: echa a su ocupante y adentro.



② **LOS CHICOS DE AZUL.** Haz mucho el cafre y la Policía comenzará a acosarte, cada vez en mayor número.



③ **¡ALÓ, CHORIZO!** Todas las misiones arrancan con una visita a un teléfono público. No existía el móvil.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco J. Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 11/2013

Printed in Spain


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 11 DE OCTUBRE

» GUÍA COMPLETA
GRAND THEFT AUTO V

¿Os acordáis de aquellas guías que sacamos de *GTA San Andreas*? Seguro que sí. Pues el mes que viene haremos lo mismo pero con *GTA V*: una guía completa de 48 paginazas (tamaño revista; no miniguía): con TODOS los secretos de *GTA V*: misiones principales, tareas secundarias, minijuegos, coleccionables, curiosidades... ¡No te la puedes perder!

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» AVANCE PS4
ASSASSIN'S CREED IV, ¡AL ABORDAJE EN PS4!

Assassin's Creed IV es uno de los juegos más esperados por todos vosotros. Pues vamos a ir a probarlo en PS4 y os lo contaremos todo en un espectacular reportaje.

» COMPARATIVA
FIFA 14 VS PES 2014

Tras la puesta de largo de *FIFA 14* en este número, el que viene toca compararlo con su máximo rival: *PES2014* ¡El partido del siglo se juega una temporada más en PS3!



» REPORTAJE
LAS MEJORES EDICIONES ESPECIALES

Todos los años por estas fechas, las compañías sacan sus novedades envueltas en las mejores galas. Repasaremos todas las ediciones especiales de los juegazos del momento.

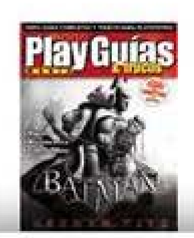
LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

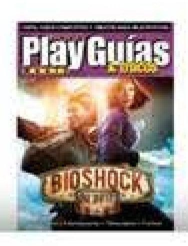
Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation

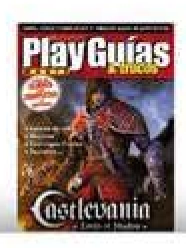
Play Guías & trucos

Guías completas desde 0,89 €

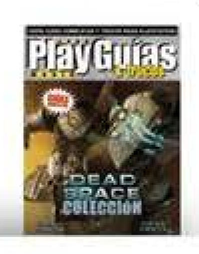


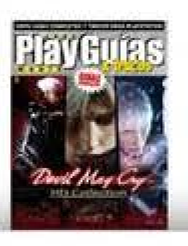


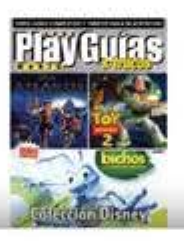


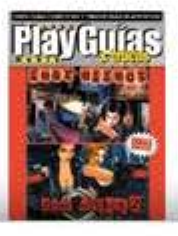




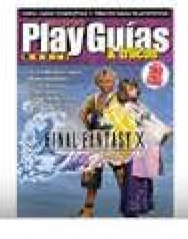






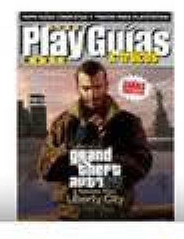




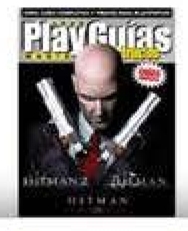


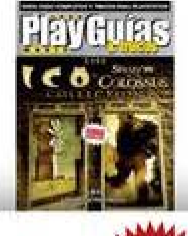


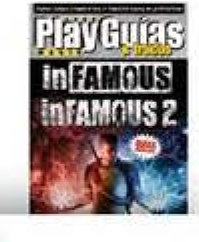




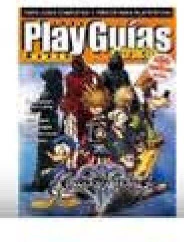


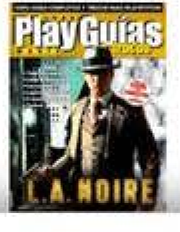










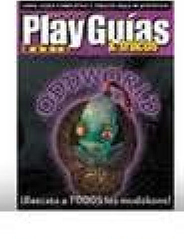




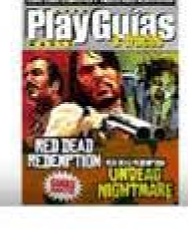


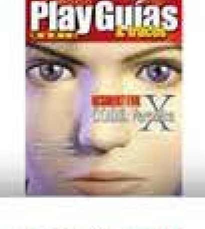


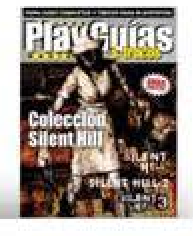






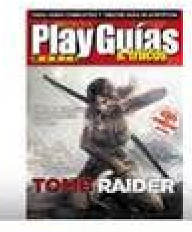


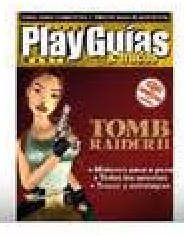


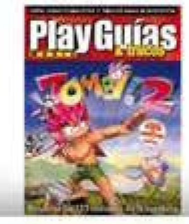


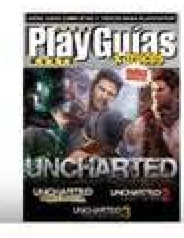












Guías disponibles

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed Revelations
- Batman Arkham City
- BioShock Infinite
- Burnout Paradise
- Call of Duty Black Ops II
- Call of Duty Modern Warfare III
- Castlevania Lords of Shadow
- Crash Bandicoot Colección
- Darksiders II
- Dead Space Colección (1, 2 y 3)
- Devil May Cry Colección
- Dino Crisis Colección
- Diney Colección (Bichos, Toy Story 2, Atlantis)
- Driver
- Fear Effect Colección
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- God of War
- God of War II
- God of War III
- God of War Ascension
- God of War Colección (1, 2 3)
- Gran Turismo 5
- GTA III
- GTA IV Complete Edition
- GTA San Andreas
- GTA Vice City
- GTA Vice City Stories
- GTA Liberty City Stories
- Hitman HD Collection
- ICO & Shadow of the Colossus
- InFamous Colección (1 y 2)
- Jak & Daxter Colección (1, 2, 3)
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- L.A. Noire
- Legend of the Dragoon
- LEGO Batman 2
- Maximo Ghost to Glory
- Maximo vs Army of zin
- Metal Gear Rising
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Metal Gear Solid 4
- Metal Gear Solid Colección: 1, 2, 3
- Mortal Kombat
- Ni no Kuni
- Oddworld Abe's Oddysee
- Prince of Persia Colección
- Ratchet & Clank Colección
- Ratchet&Clank El Tamaño Importa
- Rayman 3
- Red Dead Redemption GOTY
- Resident Evil 4
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill Collection: 1, 2, 3
- Tekken 5
- The Last of Us
- Tomb Raider (2013)
- Tomb Raider II
- Tomb Raider Chronicles
- Tombi 2
- Uncharted Colección (1, 2 y 3)
- Syphon Filter 3
- Vagrant Story
- ZOE HD Collection

Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags

Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac

